

**“PENGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK SMART
KIDS WAYDADI SUKARAME BANDAR LAMPUNG”**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Oleh :

Listiana Nursafitri

NPM : 1511070191

Jurusan : PIAUD

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1441H / 2019 M**

**PENGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK
SMART KIDS WAYDADI SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

OLEH :

Listiana Nursafitri

Npm : 1511070191

Jurusan : PIAUD

DOSEN :

Pembimbing I : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

Pembimbing II : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

FAKULTAS TARBIYAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

1441H / 2019 M

ABSTRAK

Penelitian ini melihat kaitan antara perkembangan sosial emosional Anak, dengan penggunaan *Gadget* anak usia dini, yakni seperti *Game*, *YouTube*, dll. Anak yang terlalu sering bermain *Gadget* dapat menimbulkan dampak positif maupun negative termasuk perkembangan sosial emosionalnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa adanya dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara objektif keadaan ditempat penelitian dengan menggunakan rangkaian kata kata atau kalimat, dengan subjek penelitian nya adalah anak B2 TK Smart Kids yang terdiri dari 18 anak 8 laki-laki dan 10 perempuan. Serta wawancara dengan orang tua 18 orang, dan guru kelas 1 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan adalah reduksi data, display data, triangulasi dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukan bahwa perkembangan sosial emosional anak dalam penggunaan *Gadget* dari 18 anak yang menggunakan *gadget* perkembangan sosial emosionalnya berkembang sesuai harapan 7 anak , dan yang mulai berkembang setara dengan berkembang sesuai harapan ada 7 anak. Sedangkan yang belum berkembang ada 4 anak. Oleh sebab itu penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak ada dampak positif nya maupun negatifnya.



Kata kunci : Gadget, Sosial Emosional Anak Usia Dini



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI TK SMART KIDS WAY DADI SUKARAME BANDAR LAMPUNG** Disusun oleh Listiana Nursafitri, NPM: 1511070191, Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Telah dimunaqosahkan pada hari/tanggal: Kamis, 05 Desember 2019.

TIM MUNAQOSAH

Ketua : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

Sekretaris : Kanada Komariyah, M.Pd.I

Pembahas Utama : Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I

Pembahas Pendamping I : Dr. Hj. Romlah, M. Pd.I

Pembahas Pendamping II : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd

NID. 06408281988032002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol. H. Endro Suratin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telpn/Faks. (0721) 704030

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Smart Kids Way dadl Sukarame Bandar Lampung
Nama Mahasiswa NPM : Listiana Nursafitri
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyetujui

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Islam UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. H. Romlah, M.Pd.I
NIP. 196306121993032002


Svofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001

MOTTO

وَابْتَغِ فِيمَا ءَاتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ ۖ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا ۚ وَأَحْسِنَ
كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ ۖ وَلَا تَبْغِ الْفُسَادَ فِي الْأَرْضِ ۚ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ ﴿٧٧﴾

Artinya : ”Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (kenikmatan) duniawi dan berbuat baiklah (**kepada orang lain**) sebagaimana Allah telah berbuat baik, kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di (muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.”

(QS. Al-Qasash : 77)¹



¹ Kementerian Agama RI, AL-QUR'AN Terjemahan dan Tajwid, (Bandung:Sygma:2014)
h.385

PERSEMBAHAN

Teriring rasa tulus, dan syukur kepada Allah SWT, kupersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua Orang Tuaku tercinta Bapak Sarno Santoso, S.Pd dan Ibu Mujiarti, yang sangat menyayangi dan selalalu memiliki rasa sayang, selalu mendoakan disetiap langkah ku dan memberi dukungan moril maupun materi yang tiada henti untuk kesuksesan ku. Orang Tua adalah yang paling berharga dalam hidupku doa-doanya yang tiada henti dalam setiap sujudnya untuk mendoakan ku agar selalu mendoakanku agar selalu berada dalam kebaikan, semoga Allah SWT selalu menjaga, melindungi dan semoga keberkahan dalam setiap langkahnya.
2. Kakakku tercinta Afrizal Rinaldi, S.Kom dan Titin Kurniawati yang selalu memberi dukungan, dan semangat kepadaku. Dan kepada Nanda Kuku Wicaksono terimakasih untuk selama ini telah memberikan dukungan, semangat, banyak membantu ku serta menemaniku selama kurang lebih 4 tahun ini. Untuk teman ku Nur Hidayati, S.PWK yang sudah banyak membantuku dalam hal apapun.
3. Almamater Tercinta UIN Raden Intan Lampung Khususnya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, tempatku menimba ilmu.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Sendang Rejo 04 Mei 1997, anak ketiga dari tiga saudara dengan nama orang tua Sarno Santoso, S.Pd dan Mujiarti.

Taman Kanak-kanak di Pondok Pesantren Mamba'ul Hisan Sidoarjo Pringsewu dan pendidikan Sekolah Dasar di tempuh di SDN 2 Sendang Rejo Lampung Tengah yang di selesaikan pada tahun 2009. Kemudian melanjutkan ke sekolah menengah tingkat Tsanawiyah di Madrasah Tsanawiyah Almu'allimin Maarif 3 Sendang Rejo Lampung Tengah, yang di selesaikan pada tahun 2012, sedangkan pendidikan menengah atas penulis menempuh di SMAN 1 Sendang Agung Lampung Tengah dan diselesaikan pada tahun 2015. Kemudian di tahun yang sama penulis melanjutkan ke Pendidikan Program S1 di UIN Raden Intan Lampung, fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Pada tanggal 24 Juli sampai 28 Agustus 2018 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sukanegara, kec. Tanjung Bintang kabupaten Lampung selatan, selanjutnya pada tanggal 10 Oktober sampai 22 November 2018 penulis melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di TK PGRI Sukarame Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirohim

Segala Puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam atas rahmat dan hidayah Nya yang telah memberikan kepada kita kemudahan dalam menuntut ilmu pengetahuan kesehatan untuk menikmati sesi-sesi kehidupan, tak lupa limpahan karunia serta petunjuk sehingga Skripsi dengan judul “Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Smart Kids Waydadi Bandar Lampung” dapat terselesaikan, mudah-mudahan dapat menambah wawasan serta bekal kita di dunia maupun. Shalawat serta salam semog asellau tercurahkan, kepada kehadiran junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta seluruh keluarga para sahabatnya serta pengikutnya hingga akhir zaman. Atas bantuan semua pihak dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang turut berperan dalam proses penyelesaian skripsi. Untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku ketua jurusan serta Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I selaku skretaris jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama menuntut ilmu di jurusan PIAUD UIN Raden Intan Lampung, terimakasih atas ilmunya yang sangat bermanfaat.

3. Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I , selaku pembimbing I yang telah membimbing dan member arahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Syofnidah Ifrianti, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga terwujud skripsi ini seperti yang di harapkan;
5. Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama menuntut ilmu di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Raden Intan Lampung. Terimakasih ilmunya yang sangat bermanfaat;
6. Tri Novita Dewi, M.Pd selaku Kepala Sekolah TK Smart Kids Waydadi Bandar Lampung yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut;
7. Sahabat-sahabat dan rekan-rekan di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2015 khususnya kelas D.

Demikian mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung, 05 Desember 2019

Penulis

Listiana Nursafitri

NPM : 1511070191

DAFTAR ISI

| | |
|-----------------------|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| ABSTRAK..... | ii |
| PERSETUJUAN | iii |
| PENGESAHAN | vi |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| RIWAYAT HIDUP..... | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|--------------------------------------|----|
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Fokus Penelitian..... | 12 |
| C. Rumusan Masalah | 12 |
| D. Tujuan Penelitian | 13 |
| E. Manfaat Penelitian | 13 |
| F. Tinjauan Pustaka | 13 |
| G. Metode Penelitian..... | 13 |
| 1. Jenis Penelitian..... | 14 |
| 2. Setting Penelitian..... | 16 |
| 3. Subyek dan Obyek Penelitian | 16 |
| 4. Teknik Pengumpulan Data..... | 17 |
| 5. Teknik Analisis Data | 21 |
| 6. Uji Keabsahan Data..... | 22 |

BAB II LANDASAN TEORI

| | |
|--|----|
| A. Gadget..... | 25 |
| 1. Fungsi Gadget..... | 28 |
| 2. Dampak Positif dan Negatif Gadget | 29 |
| 3. Perkembangan Teknologi di Era Globalisasi | 32 |
| B. Perkembangan Sosial Emosional..... | 34 |
| 1. Perkembangan awal | 37 |
| 2. Perkembangan Sosial AUD..... | 39 |
| 3. Perkembangan Emosi AUD | 43 |

| | |
|---|----|
| 4. Faktor-faktor Perkembangan Sosial Emosional AUD..... | 50 |
| C. Anak Usia Dini | 51 |
| 1. Pengertian AUD..... | 51 |
| 2. Tujuan Pendidikan AUD..... | 58 |
| D. Penelitian Relevan..... | 59 |
| E. Kerangka Berfikir..... | 61 |

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

| | |
|--|----|
| A. Sejarah dan Identitas Lembaga | 62 |
| 1. Sejarah Singkat Lembaga TK Smart Kids | 62 |
| 2. Profil TK Smart Kids | 62 |
| 3. Visi & Misi TK Smart Kids | 62 |
| 4. Alamat TK Smart Kids | 63 |
| 5. Sarana & Prasarana TK Smart Kids | 63 |
| 6. Sarana Penunjang..... | 63 |
| 7. Jumlah Guru dan Peserta didik TK Smart Kids | 64 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| A. Analisis Data..... | 65 |
| 1. Guru Menyusun Perencanaan | 68 |
| 2. Pelaksanaan Pemberian Tugas Kelompok..... | 69 |
| 3. Evaluasi..... | 70 |
| B. Pembahasan | 78 |

BAB V PENUTUP

| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan | 82 |
| B. Saran..... | 83 |
| C. Penutup | 83 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1 :Data Sampel Penelitian | 6 |
| Tabel 2 :Hasil Wawancara Orang Tua..... | 7 |
| Tabel 3 :Kisi-kisi Pedoman Observasi Perkembangan sosial Emosional..... | 8 |
| Tabel 4: Hasil Pra Survei Perkembangan Sosial Emosional AUD | 9 |
| Tabel 5: Kisi-kisi Pedoman Observasi Perkembangan Sosial Emosional | 18 |
| Tabel 6: Kisi-kisi Pedoman Wawancara..... | 20 |
| Tabel 7: Indikator Perkembangan Sosial Emosional..... | 35 |
| Tabel 8:Indikator dan Sub Indikator Perkembangan Sosial Emosional | 70 |
| Tabel 9:Data Hasil Penelitian Perkembangan Sosial Emosional AUD | 71 |
| Tabel 10:Hasil Penilaian Guru Terhadap Perkembangan Sosial Emosional AUD | 79 |

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

| | |
|--|----|
| 1. Data Sampel Penelitian Nama Orang Tua dan Peserta didik..... | 1 |
| 2. Kisi-kisi Lembar Observasi Instrumen Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini..... | 2 |
| 3. Pedoman Lembar Observasi Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Smart Kids Way dadi Sukarame Bandar Lampung..... | 3 |
| 4. Instrumen Penelitian Hasil Penelitian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Smart Kids Way dadi Sukarame Bandar Lampung..... | 4 |
| 5. Instrumen Penilaian Hasil Akhir..... | 14 |
| 6. Catatan Observasi..... | 15 |
| 7. Pedoman Wawancara I & II..... | 86 |
| 8. Hasil Wawancara Guru Tentang Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Smart Kids..... | 87 |
| 9. Hasil Wawancara Orang Tua Peserta Didik Tentang Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Sosial Emosional AUD..... | 88 |

RPPH

Surat Penelitian

Surat Balasan

Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun¹.

Anak Usia Dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya.²

Anak usia dini tak lepas dari perkembangan sosial anak, perkembangan sosial yang dini memainkan peranan yang sangat penting dalam menentukan hubungan sosial dimasa depan dan pola perilaku terhadap orang lain³.

Berbicara tentang anak usia dini tidak lepas dari perkembangan Sosial Emosional yang adalah salah satu perkembangan yang harus di tangani secara khusus, karena perkembangan sosial emosional anak harus di bina pada masa kanak-kanak awal atau bisa disebut masa pembentukan. Pengalaman masa sosial anak sangat menentukan kepribadian anak setelah ia menjadi orang dewasa. Banyaknya pengalaman yang menyenangkan dapat mendorong anak untuk mencari dan mendorong anak untuk mempunyai sikap sosial yang baik. Sedangkan, banyaknya pengalaman yang kurang menyenangkan pada masa kanak-kanak akan menimbulkan sikap yang tidak sehat terhadap pengalaman

¹ Ahmad Susanto , *Pendidikan Anak Usia Dini* , (Jakarta : Bumi Aksara, 2017) h. 14

² Mulyasa, “*Manajemen PAUD*” , (Bandung : PT Remaja Rosdakarya offset, 2014) h. 20

³ Idad Suhada, “*Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*” , (Bandung :PT. Remaja Rosdakarya 2016) h. 103

sosial anak. Pengalaman tersebut dapat mendorong anak tidak sosial, anti sosial, bahkan anak cenderung tidak percaya diri.

Rasulullah memerintahkan para orang tua untuk mengajarkan anak-anaknya berenang, memanah dan menunggang kuda. hal ini akan berdampak pada kesehatan sang anak. Baginda Rasulullah SAW sangat memperhatikan kesehatan dan keamanan, sebab kesehatan dan keamanan merupakan kebutuhan mendasar bagi manusia. Hal ini dapat kita renungkan, bagaimana jika kita ditimpa penyakit dan keadaan lingkungan tidak aman. Lingkungan yang tidak aman akan menimbulkan rasa takut, khawatir dan was-was.

Dalam kehidupan sehari-hari tentu saja tidak asing lagi mendengar yang namanya teknologi. Namun banyak dari kita bingung apabila disuruh menjabarkan apakah teknologi itu. Mungkin kita hanya membayangkan teknologi itu adalah sesuatu yang canggih, futuristic, atau terlihat keren. Memang tidak salah sebenarnya hanya saja definisi teknologi lebih dari itu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teknologi adalah sarana keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Dalam bidang komunikasi itu sendiri kita telah lama mengenal yang namanya surat, telepon, telegram, dan masih banyak lainnya. Mungkin dimasa kita mengalami masa kejayaan warung telekomunikasi (wartel), kotak telepon, dan telepon rumah. Dari yang awalnya menggunakan wartel atau kotak telepon yang lokasinya pasti diluar rumah, kemudian telepon rumah mulai menjamur dan perlahan kotak telepon dan wartel mulai di tinggalkan. Kemudian muncullah telepon rumah yang wireless alias tanpa kabel. Apakah sudah puas?

Tentu belum. Muncullah telepon genggam yang bisa dibawa kemana-mana, atau jaman sekarang biasa disebut dengan *Gadget* ukuranya relatif kecil sekaligus bisa mengirim pesan teks.

Telepon genggam atau *Gadget* pada awal kemunculannya secara luas memiliki dua warna saja, yakni hitam dan putih. Fitur yang umum di tawarkan pun hanya pengiriman pesan teks dan tentunya telepon. Kemudian berkembang lagi dengan adanya sedikit hiburan berupa game sederhana, gambarnya masih jauh dari baik namun jauh lebih baik daripada tidak ada sama sekali. Selang beberapa waktu muncullah telepon genggam berwarna, telepon genggam layar sentuh, telepon genggam dengan fitur untuk internetan, dan masih banyak lagi. Orang bisa melakukan banyak hal dengan telepon genggam, mulai dari hiburan, sebagai sarana belajar, untuk mendapatkan informasi, bahkan berbisnis. Dengan segala fasilitas dan kemudahan tadi, orang akan merasa dimanjakan. Tidak perlu lagi bersusah payah untuk sekedar mengirim dan mendapatkan informasi dari orang yang terpisah jarak. Inti dari perkembangan teknologi tersebut positif, dapat membantu kehidupan manusia agar semakin mudah, murah, dan cepat. Positif juga memiliki pengecualian, positif apabila di tangan yang tepat. Tangan siapa? Tangan orang yang sudah mampu untuk berfikir secara dewasa dan menggunakan *Gadget* yang dimilikinya untuk hal yang positif⁴.

Didalam *gadget* sekarang ini banyak sekali permainan video game, seperti *Playstation*, *game online*, dan *game-game* dari *gadget* terbuka telah mampu menghipnotis dan merebut hati anak. Anak yang terlalu asyik dengan

⁴Gadget, dan dampak penggunaannya & joenatan [online] tersedia : <https://www.kompasiana.com/joenathan9765/5b1bd65016835f0af95e3483/gadget-perkembangan-dan-dampak-penggunaan#-ftn3> diakses pada tgl 9 April 2019. Pukul 10:00 WIB.

game yang di mainkannya sehingga ia tidak memperdulikan lingkungan sekitar. Dan tentu saja permainan ini dapat membawa pengaruh pada perkembangan anak.

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَافًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ

وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا (٩)

Artinya :

Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan di belakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar⁵.

Anak-anak yang sering menggunakan *gadget*, sering lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan *gadget* daripada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggal. Adapun dampak dari penggunaan *gadget* :

1. Dampak Positif
 - a. Canggih
 - b. Menambah pengetahuan
 - c. Melatih kreatif anak
 - d. Inovator
 - e. Kolaborator
2. Dampak Negatif penggunaan Gadget
 - a. Bahaya radiasi
 - b. Kecanduan

⁵ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta; Surya Cipta Aksara 2014)

- c. Menimbulkan obesitas
- d. Kemampuan bersosialisasi berkurang
- e. Konsentrasi berkurang
- f. Gangguan kecemasan
- g. Perilaku agresif
- h. Gangguan tidur
- i. Gangguan mental⁶

Dengan lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur begitu juga dengan emosi anak, anak tidak akan dapat mengekspresikan emosinya dengan lingkungan sekitar berkurang. Berikut nama-nama anak dan orang tua :

⁶ Dikutip dari skripsi “Ari susanti, Pengaruh Lyanan Informasi Kepada Orang tua Melalui Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Gadget Pada Anak Usia Dini di TK Purnama Sukarame Bandar Lampung”(2019) h.35

Tabel 1

**Pedoman Lembar Observasi
Data Sampel Penelitian**

| No. | NAMA ORANG TUA | NAMA ANAK |
|-----|--------------------|-----------------------|
| 1 | Yuni Fitriani | M. Ezio Al Faiq |
| 2 | Deni Yati | Farhan Bramantio |
| 3 | Mardiyah | Saidan Azhar Saputra |
| 4 | Siti Nur Azizah | Iqlil Ifthah Latifah |
| 5 | Dina Mariana | Naura Nadhifa Saputri |
| 6 | Neti Novianti | Dalisha Lulu Mumtazah |
| 7 | Septiyeni Ayu | Felicia Ayumi |
| 8 | Jelna | Muh. Al Faridzi |
| 9 | Fitri Mustika Sari | Adiba Shakila Azzahra |
| 10 | Siti Aisyah | Paramita dewi Elisa |
| 11 | Sumiyatun | Aulia Nurjanah |
| 12 | Atika Amalia | Meyricha Putri Shaka |
| 13 | Windarwati | Khairy Zidane Aditya |
| 14 | Diah Mandasari | Arum oktifiyani |
| 15 | Farida Yunita | Muh. Luthfi |
| 16 | Lilies Rumiati | Rizki Putra Pratama |
| 17 | Suryaningsih | M. Faridz Maulana |
| 18 | Nirda | Siska Dea |

Sumber : Data hasil Pra survey Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung

Berikut dibawah ini ada tabel sampel hasil wawancara dengan orang tua terkait penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial anak Usia Dini :

Tabel 2
Hasil Wawancara Orang Tua Tentang Penggunaa Gadget Terhadap
Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak
Smart Kids Way dadi Sukrame Bandar Lampung

1). Nama Orang Tua : Yuni Fitriani

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|-----------|--|--|
| 1 | Apakah anak anda dirumah bermain <i>Gadget</i> ? | Iya memang benar, zio kalau udah dirumah gak dimana saja pasti gak telat telat mainan hp mulu, mau makan, tidur, pasti main hp terus |
| 2 | Sejak kapan dan sejak umur berapa anak anda diboletkan bermain <i>Gadget</i> ? | Sejak umur 3 tahun zio sudah main hp, sudah bisa cara main hp gitu |
| 3 | Apa yang anak mainkan ketika bermain <i>Gadget</i> ? | Zio itu pasti kalo mainan handphone itu ya yang dilihat <i>Youtube</i> itu sudah pasti, <i>Game</i> apalagi, yang sering sih <i>youtube</i> zio ya kalo main hp gitu |
| 4 | Berapa Lama Durasi anak Bermain <i>gadget</i> ? | Lah zio mah udah gak bisa di itung jam lagi, 2-3 jam aja betah zio kalo udah di depan hp mah |
| 5 | Apakah ada dampaknya dari penggunaan <i>gadget</i> ? | Dampaknya ya pasti ada lah ya |
| 6 | Berdampak positif atau negative? Dan ketika anak bermain hp apakah sosial nya terganggu? | Kalau negative nya itu jadi males suruh belajar, ngerjain PR gitu ya, susah bener ampun dah pokoknya, ya kalo zio udah main hp tuh ya, yaudah lupa tuh main sama kawan, yang ada liat <i>Youtube</i> mulu. |
| 7 | Apa alasan anda memberikan atau membolehkan bermain <i>Gadget</i> ? | Alasanya sih ya, karna apa ya kadang suka nangis kalo gak dikasih mah, kadang kalo berenti main hp itu kalo kuota mamak nya udah abis tuh udah baru berenti main hp nya. |

Tabel 3
Kisi-kisi Pedoman Lembar Observasi
Instrumen Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia dini

| Indikator | Sub Indikator | Item | Jumlah |
|---|--|-------------|---------------|
| Bersikap kooperatif dengan teman | Dapat bekerjasama dengan teman | 1 | 1 |
| | Dapat melaksanakan tugas kelompok | | |
| Mengekspresikan Emosi yang ssesuai dengan kondisi yang ada (Senang, ssedih, antusias dll) | Mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi | 1 | 2 |
| | Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan | 1 | |
| Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) | Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai | 1 | 2 |
| | Bertanggung jawab atas tugasnya | 1 | |
| Menunjukan sikap toleran | Mau meminjamkan miliknya | 1 | 2 |
| | Mau berbagi dengan temanya | 1 | |
| Jumlah | | | 7 |

Sumber: *Peraturan Mentri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014*

Tabel 4
Instrument Penilaian
Hasil pra Observasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK
Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung, Kamis, 22 Maret 2019

| NO | Nama Anak | Indikator Penelitian | | | | KET |
|----|-----------------------|----------------------|-----|-----|-----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1 | M. Ezio Al Faiq | BB | BB | BB | BB | BB |
| 2 | Farhan Bramantio | BSH | MB | MB | BSH | MB |
| 3 | Saidan Azhar Saputra | BB | BB | BB | BB | BB |
| 4 | Iqlil Iftihah Latifah | BSH | MB | BSH | BSH | MB |
| 5 | Naura Nadhifa Saputri | BSH | MB | MB | MB | MB |
| 6 | Dalisha Lulu Mumtazah | BB | BB | BB | BB | BB |
| 7 | Felicia Ayumi | BSH | BSH | MB | BSH | MB |
| 8 | Muh. Al Faridzi | MB | MB | MB | MB | MB |
| 9 | Adiba Shakila Azzahra | BB | BB | BB | BB | BB |
| 10 | Paramita dewi Elisa | BSH | MB | BSH | BSH | MB |
| 11 | Aulia Nurjanah | BSH | BSH | BSH | BSH | BSH |
| 12 | Meyricha Putri Shaka | BB | BB | BB | BB | BB |
| 13 | Khairy Zidane Aditya | MB | MB | MB | MB | MB |
| 14 | Arum oktifiani | MB | BB | BB | BB | BB |
| 15 | Muh. Luthfi | BSH | MB | MB | BSH | MB |
| 16 | Rizki Putra Pratama | MB | MB | MB | MB | MB |
| 17 | M. Faridz Maulana | MB | BB | BB | BB | BB |
| 18 | Siska Dea | MB | MB | MB | MB | MB |

Sumber : Data hasil Pra Observasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung

Keterangan Indikator Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 tahun:

1. Anak mampu bersikap kooperatif dengan teman-temanya.
2. Anak mampu mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dll)
3. Anak memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)

4. Anak mampu menunjukkan sikap toleran

Keterangan :

BB= Belum Berkembang

MB =Mulai Berkembang

BSH =Berkembang Sesuai Harapan

BSB =Berkembang Sangat Baik

Keterangan :

BB: Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperhatikan tanda tanda awal perilaku yang dinyatakan aspek pencapaian perkembangan dengan baik skor 50-59(*)

MB: Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperhatikan adanya tanda tanda awal yang dinyatakan dalam aspek pencapaian perkembangan tetapi belum komitmen skor 60-69(**)

BSH:Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah sesuai memperhatikan perilaku yang dinyatakan dalam aspek pencapaian perkembangan secara komitmen atau telah sesuai membudayakan skor 70-79(***)

BSB:Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperhatikan perilaku yang dinyatakan dalam aspek pencapaian perkembangan secara konsisten atau telah membudayakan skor 80-100(****)

Berdasarkan tabel hasil pra observasi diatas terlihat perkembangan sosial emosional anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung dari 18 peserta didik. Yang berkembang sesuai harapan diketahui hanya ada 1 orang anak. Mulai berkembang dapat diketahui ada 10 orang anak dan yang belum berkembang dapat diketahui terdapat 7 orang anak.

Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa perkembangan sosial emosional anak usia dini usia 5-6 tahun dalam penggunaan gadget masih banyak anak yang belum berkembang sesuai harapan.

Alasan mengapa saya memilih judul “Penggunaan *Gadget* Terhadap perkembangan *Sosial Emosional* Anak Usia Dini”?, karena menurut saya anak jaman sekarang itu berbeda sekali dengan anak jaman dahulu. Anak umur 3tahun saja sudah mengerti akan menggunakan *gadget* dan kebanyakan orang tua sengaja mengizinkan anaknya main dengan *gadget*. Berbeda sekali dengan anak jaman dahulu yang permainannya bisa dibilang tradisional. Hal ini di dukung dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan orang tua dari peserta didik

bahwa anak dari orang tua tersebut kebanyakan sudah menggunakan *Gadget* sejak umur 3 tahun.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung”.

B. Fokus Penelitian

Agar penelitian ini tidak mengalami perluasan masalah, dan karena banyaknya macam-macam gadget didalamnya maka penelitian ini hanya berfokus pada *YouTube* atau *Game*. dan karena banyaknya aspek perkembangan maka penelitian ini berfokus pada aspek Sosial Emosional anak usia 5-6 tahun. Subyek dalam penelitian adalah anak usia dini, tempat yang menjadi penelitian di TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Fokus penelitian diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah penggunaan *gadget* berdampak terhadap perkembangan social emosional anak di TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung tahun ajaran 2019/2020?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa adanya dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung.

E. Signifikansi Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan yang lebih mengenai penggunaan *Gadget* serta dampak positif dan negative *Gadget* untuk anak usia dini.

2. Secara Praktis

Setelah diadakan penelitian di Taman Kanak-kanak Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung diharapkan secara praktis dapat bermanfaat untuk :

- a. Orang Tua : Sebagai bahan masukan untuk dapat memberikan pemahaman mengenai batasan bermain *gadget* untuk anak usia dini.
- b. Guru : Memberikan saran kepada guru agar guru dapat menghimbau orang tua agar member batasan bermain *Gadget*.

F. Tinjauan Pustaka

1. Puji Asmaul Chusna, dalam jurnal Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan yang berjudul “Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak”. Dalam penelitian Puji Asmaul Chusna ini sama-sama membahas tentang bahaya penggunaan *Gadget* Terhadap Anak, dalam jurnal ini juga sama-sama membahas tentang

kemajuan atau perkembangan teknologi sekarang ini yang sangat diminati bukan hanya dikalangan orang dewasa namun juga di kalangan anak-anak juga, dalam penelitian ini juga membahas dampak bahaya penggunaan gadget untuk perkembangan anak usia dini.

2. M. Hafiz Al-Ayouby dari skripsi (Universitas Lampung), yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini”. Dalam penelitian M. Hafiz ini juga sama dengan yang peneliti lakukan, sama-sama membahas tentang *Gadget*. Dalam penelitian ini juga sama membahas tentang dampak positif dan dampak negative serta bahaya penggunaan *Gadget* terhadap anak.
3. Sinta, dalam Skripsi (Universitas Tanjungpura), yaitu yang berjudul “Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Aisyiyah Bustanul Athfal VI” dalam penelitian Sinta ini judulnya sama-sama membahas tentang *Gadget* serta dampak/pengaruhnya, dalam penelitian ini juga sama-sama membahas tentang perkembangan sosial anak, namun yang membedakan hanya penelitian nya saja, pada penelitian ini menggunakan kuantitatif deskriptif, akan tetapi skripsi peneliti menggunakan penelitian kualitatif.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif. Menurut sugiyono penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan

untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawanya adalah eksperimen)⁷.

Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.⁸

Menurut Sukardi, penelitian adalah merupakan proses ilmiah yang mencakup sifat formal dan intensif. Karakter formal dan intensif karena mereka terikat dengan aturan, urutan, maupun cara penyajiannya agar memperoleh hasil yang diakui dan bermanfaat bagi kehidupan manusia.⁹

Banyak penelitian yang termasuk jenis penelitian deskriptif. Setiap ahli penelitian sering dalam memberikan informasi tentang pengelompokan jenis penelitian deskriptif, cenderung sedikit bervariasi.¹⁰

Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik obyek atau subyek yang di teliti secara tepat.¹¹ Seperti penelitian yang peneliti lakukan mengangkat permasalahan yang ada tentang “Penggunaan *Gadget*

⁷Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*” (Bandung Alfabeta 2018), h 15

⁸Fenti Herawati “*Metode Penelitian*” (Depok : RajaGrafindo Persada 2017) h.88

⁹Sukardi, “*Metodologi Penelitian Pendidikan*” (PT Bumi Aksara 2016) h. 4

¹⁰*Ibid.*

¹¹*Ibid*, h.157

Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung.

2. Setting Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di Taman Kanak-kanak Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung.

b. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada tanggal 02 September-02 oktober 2019 tahun ajaran 2019/2020.

3. Subyek dan Objek Penelitian

a. Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subyek peneliti adalah peserta didik sebanyak 18 anak , Orang tua 18 orang, dan guru kelas 1 orang. Dalam penelitian kualitatif ini yang menjadi subyek penelitian adalah kelas B.2 TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung.

b. Objek dalam penelitian ini adalah masalah yang akan di teliti yaitu “Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung”.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Menurut Nasution dalam buku Sugiyono observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang ia kerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya. Dengan observasi ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak. Dalam suatu perusahaan atau lembaga pendidikan misalnya, peneliti dapat berperan sebagai guru, ia dapat mengamati bagaimana perilaku guru dan murid dalam pembelajaran, bagaimana semangat belajar murid, bagaimana hubungan satu guru dengan guru lain, hubungan karyawan dengan pengawas dan pimpinan, keluhan dalam melaksanakan pekerjaan dan lain-lain.¹²

Dalam penelitian ini yang di observasi adalah anak peserta didik sebanyak 18 anak. Berikut tabel kisi-kisi lembar pedoman observasi:

¹² Sugiyono "Metode Penelitian Pendidikan" (Bandung Alfabeta 2018)h. 310

Tabel 5
Kisi-kisi Pedoman Lembar Observasi
Instrumen Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia dini

| Indikator | Sub Indikator | Item | Jumlah |
|---|--|------|--------|
| Bersikap kooperatif dengan teman | Dapat bekerjasama dengan teman | 1 | 1 |
| | Dapat melaksanakan tugas kelompok | | |
| Mengekspresikan Emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (Senang, sedih, antusias dll) | Mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi | 1 | 2 |
| | Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan | 1 | |
| Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) | Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai | 1 | 2 |
| | Bertanggung jawab atas tugasnya | 1 | |
| Menunjukkan sikap toleran | Mau meminjamkan miliknya | 1 | 2 |
| | Mau berbagi dengan temanya | 1 | |
| Jumlah | | | 7 |

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014

b. Wawancara (Interview)

Wawancara baik yang dilakukan dengan *face to face* maupun yang menggunakan pesawat telepon, akan selalu terjadi kontak pribadi, oleh karena itu pewawancara perlu memahami situasi dan kondisi sehingga dapat memilih waktu yang tepat kapan

dan dimana harus melakukan wawancara. Pada saat responden sedang sibuk bekerja, sedang mempunyai masalah berat, sedang mulai istirahat, sedang tidak sehat, atau sedang marah, maka harus hati-hati dalam melakukan wawancara. Kalau dipaksakan wawancara dalam kondisi seperti itu, maka akan menghasilkan data yang tidak valid dan akurat. Bila responden yang akan di wawancarai telah ditentukan orangnya, maka sebaiknya sebelum melakukan wawancara, pewawancara minta waktu terlebih dahulu, kapan dan dimana bisa melakukan wawancara. Dengan cara ini, maka suasana wawancara akan lebih baik, sehingga data yang diperoleh akan lebih lengkap dan valid.¹³

Dalam penelitian yang menjadi subyek wawancara adalah orang tua 18 orang, dan guru kelas 1 orang. Dari wawancara tersebut terdapat tabel kisi-kisi wawancara dengan orang tua peserta didik yang anaknya menggunakan *gadget*. Berikut tabel kisi-kisi wawancara :

¹³ *Ibid*, 321

Table 6

Kisi Kisi Pedoman Wawancara Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung

| No | Pedoman Wawancara I |
|----|---|
| 1. | Apakah anak anda bermain gadget? |
| 2 | Sejak kapan anak anda diboletkan bermain gadget? |
| 3 | Apa yang anak mainkan ketika bermain gadget? |
| 4 | Berapa lama durasi anak anda bermain gadget? |
| 5 | Apakah ada dampak nya anak anda bermain gadget? |
| 6 | Dampak positif atau dampak negative anak anda bermain gadget? Dan bagaimana perkembangan sosial dan emosi nya bermain gadget? |
| 7 | Apa alasan anda membolehkan anak bermain gadget? |

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.

Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, dll.

Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan, dan setelah selesai dilapangan. Penelitian kualitatif telah melakukan analisis data sebelum peneliti memasuki lapangan. Analisis dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data skunder, yang akan digunakan untuk menentukan fokus penelitian. Namun demikian fokus penelitian ini masih sementara, dan akan berkembang setelah peneliti masuk dan selama di lapangan. Berikut langkah-langkah analisis data:

a. Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Reduksi data merupakan proses berfikir sensitive yang memerlukan kecerdasan keluasaan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Bagi peneliti yang masih baru, dalam melakukan reduksi data dapat mendiskusikan pada teman atau orang lain yang dipandang ahli. Melalui diskusi tersebut, maka wawasan peneliti akan berkembang, sehingga dapat mereduksi data-data yang memiliki nilai temuan dan pengembangan teori yang signifikan.

b. Data Display (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menampilkan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data

bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dengan mendisplay data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja yang selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Dalam mendisplaykan data, huruf besar, huruf kecil dan angka disusun kedalam urutan sehingga strukturnya dapat di pahami.¹⁴

6. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian, sering hanya ditekankan pada uji validitas dan reabilitas. Dalam penelitian kualitatif, temuan atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang di teliti. Tetapi perlu diketahui bahwa kebenaran realitas data menurut penelitian kualitatif tidak bersifat tunggal, tetapi jamak dan tergantung pada kemampuan peneliti mengkonstruksi fenomena yang diamati, serta dibentuk dalam diri seseorang sebagai hasil proses mental tiap individu dengan berbagai latar belakangnya.¹⁵

a. Uji kredibilitas

Macam-macam cara pengujian kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan

¹⁴ *Ibid*, 336-341

¹⁵ Sugiyono "Metode Penelitian Pendidikan kuantitatif, kualitatif, R&D" (Bandung Alfabeta 2018) h.363-365

ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negative, dan *member check*.

b. Uji Dependability

Dalam penelitian kualitatif, uji dependability dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Sering terjadi peneliti tidak melakukan proses penelitian ke lapangan, tetapi bisa memberikan data. Peneliti yang seperti ini yang perlu diuji dependability nya.

c. Uji confirmability

Dalam penelitian kualitatif, uji confirmability nya mirip dengan uji dependability, sehingga pengujinya dapat dilakukan secara bersamaan. Menguji confirmability berarti menguji hasil penelitian, dikaitkan dengan proses yang dilakukan. Bila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar confirmability.¹⁶

d. Trianggulasi

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua jenis triangulasi, triangulasi sumber, teknik, dan waktu.

1). Trianggulasi sumber

Menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui sumber.

¹⁶ *Ibid*, 368-378

2). Trianggulasi teknik

Untuk menguji kreadibilitas data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Metode ini digunakan oleh peneliti setelah mendapatkan hasil wawancara yang kemudian di cek dengan hasil observasi dan dokumentasi.

3). Triangggulasi waktu

Trianggulasi waktu ini sangat mempengaruhi kreadibilitas data. Data yang dikumpulkan melalui teknik wawancara dilakukan di pagi hari.¹⁷

¹⁷ *Ibid.* h.191



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Gadget

Menurut Garini dalam Rohman *Gadget* adalah perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. Gadget (Smartphone) memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan. *Gadget* (Smartphone) atau dengan kata sederhana telepon genggam yang saat ini telah memiliki beragam fitur dan fungsi yang semakin kompleks guna memudahkan pemakaiannya merupakan terobosan baru dari telepon genggam sebelumnya.

Menurut Derry *Gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia.

Menurut manumpil *Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah alat komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin maju dengan munculnya *gadget*. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iPhone dan BlackBerry, serta notebook (perpaduan antara computer portable seperti notebook dan internet).

Media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya. *Gadget* menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* merujuk pada suatu peranti

atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna.

Pada dasarnya, *gadget* diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Definisi komunikasi adalah suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa, dengan akibat atau hasil apa, *gadget* jika dilihat melalui model komunikasi Laswell, merupakan media dalam menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan. Dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia.¹⁸

Berbicara mengenai komunikasi, tidak terlepas dari sosialisasi seperti yang diungkap oleh MacBride, Joseph R, Dominick juga menganggap sosialisasi sebagai fungsi komunikasi massa. Bagi Dominick, sosialisasi merupakan transmisi nilai-nilai yang mengacu pada cara-cara dimana seseorang mengadopsi perilaku dan nilai-nilai dari suatu kelompok. Media massa menyajikan penggambaran masyarakat, dan dengan membaca, mendengarkan, dan menonton maka seseorang mempelajari bagaimana khalayak berperilaku dan nilai-nilai apa yang penting. Diantara jenis-jenis media massa, televisi, handphone (*Gadget*) termasuk media yang daya pervasinya paling kuat, terutama dikalangan anak-anak dan remaja. Hal ini wajar karena insane-insan yang belum berusia dewasa ini belum mempunyai daya kritik sehingga ada kecenderungan mereka meniru

¹⁸ Putri Hana Pebriana , (2017). "*Analisis penggunaan gadgt terhadap kemampuan interaksi sosial pada Anak Usia Dini*" Dalam *Jurnal Obsesi* [online] , Volume 1 Nomor 1 Tahun 2017 halaman 1-11. Tersedia : <https://obsesi. Or. Id> [2 february 2019].

perilaku orang-orang yang dilihat mereka pada layar Handphone dan televisi tanpa menyadari nilai-nilai yang terkandung.¹⁹

Dalam memainkan gadget/game tentu saja terhubung dengan jaringan internet. Internet adalah gabungan dari jaringan-jaringan computer (LAN) di seluruh dunia yang saling terhubung. Sedangkan disisi lain internet juga merupakan sumber informasi global yang memanfaatkan kumpulan jaringan-jaringan computer tersebut sebagai medianya.

Fasilitas aplikasi internet cukup banyak sehingga mampu memberikan dukungan bagi keperluan militer, kalangan akademisi, kalangan media massa, kalangan bisnis, maupun kalangan pendidikan.²⁰

Tidak salah memang *gadget* pada masa kini sangat disukai anak-anak. Sebab *Gadget* pada masa kini sangatlah berbeda jauh dengan gadget pada awal diproduksi yang hanya dapat digunakan untuk menelfon maupun mengirim pesan serta ditambah dengan desain yang tidak menarik. Sedangkan, gadget pada masa kini telah berevolusi menjadi sebuah barang yang sangat menarik dengan desain yang menarik serta penggunaan teknologi *touchscreen* yang semakin membuatnya menarik, selain itu pula *gadget* masa kini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi didalam *gadget* tersebut. Seperti *games* yang pada saat ini sangat bervariasi, mulai dari game bertemakan petualangan sampai pelajaran. Lalu, penyajian setiap aplikasi (*games*) yang beraneka warna dan karakter tak heran jika gadget sangat di gandrungi oleh anak pada masa ini. Penyajian

¹⁹ Onong Uchjana Effendy, "*Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik*" (Bandung : PT Remaja Rosdakarya 2016) h.31

²⁰ Bambang Warsita, "*Teknologi Pembelajaran (Landasan & Aplikasinya)*". (Jakarta : pt. Rineka Cipta 2008) h.143

beraneka ragam aplikasi yang beragam tak ayal membuat seseorang sangat senang berlama-lama untuk didepan *gadget* mereka, sehingga penggunaan *gadget* menjadi berlebihan. *Gadget* pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai, sebab hampir semua kalangan masyarakat memiliki *gadget*. Pasalnya *gadget* tidak hanya beredar dikalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 60 tahun keatas), tetapi juga beredar dikalangan anak-anak (usia 7-11 tahun) dan ironisnya lagi *gadget* bukan barang asing untuk anak usia (3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget*. Hal tersebut memang tidak lepas dari diberlakukanya pasar bebas dunia pada tahun 2008 yang dimana Indonesia termasuk dalam sasaran utama penjualan produk-produk elektronik khususnya teknologi *gadget*. *Gadget* yang awalnya hanya mampu dibeli oleh orang yang berpenghasilan tinggi, sekarang seseorang yang penghasilanya pas-pasan pun mampu membeli *gadget* dengan harga murah maupun engan system pembayaran berkala. Selain itu pula, tak jarang sekarang banyak produsen-produk *gadget* sengaja menjadikan anak-anak sebagai target pemasarnya²¹.

1. Fungsi *Gadget*

Menurut Shofiah *Gadget (Smartphone)* memiliki beberapa fungsi *Smartphone* merupakan *cellphone* yang menggabungkan fungsi-fungsi *Personal Digital Assistant (PDA)* seperti *Klender*, *Personal Schedule*, *Adress book*, dan memiliki kemampuan untuk mengakses internet,

²¹ Wahyu Novitsari , (2016) “Dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial AUD Usia 5-6 Tahun” dalam *Jurnal PAUD Teratai* [online] volume 05 nmor 3 Tahun 2016 h.182-186. Tersedia : Email: nurul_art77@yahoo.com [sabtu, 16 maret 2019]

membuka *E-mail*, membuat Dokumen, bermain *Game*, serta membuka aplikasi lainnya.

2. Dampak Penggunaan Gadget

Kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif dan negative antara lain:

a). Dampak positif Gadget

Memudahkan komunikasi menjadi lebih praktis, Anak yang bergaul dengan dunia *Gadget* cenderung lebih kreatif, serta memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas, anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar-gambar yang menarik. Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Dan manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *Gadget (Smartphone)* yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.

b). Dampak Negatif *Gadget*

- Segi Kesehatan

Segi kesehatan dampak buruk penggunaan gadget diantaranya, peningkatan resiko kanker akibat radiasi, ketulian, mata perih, atau bahkan rabun karena pencerahan maksimal secara berkala pada *gadget*, tablet, atau computer.

- Segi Budaya

Segi budaya dampak buruk penggunaan *Gadget (Smartphone)* diantaranya, luntur adat atau kebiasaan yang berlaku, masuknya budaya barat secara perlahan, hilangnya rasa nasionalisme dan lebih cinta kepada produk asing.

- Segi Sosial

Segi sosial dampak buruk penggunaan *Gadget (Smartphone)* diantaranya cenderung autis atau asyik dengan *gadgetnya* sendiri, tidak bisa mengontrol diri sendiri akibat sosialisasi kurang, cepat bosan ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh, egois tidak terkendali, hidup menjadi tidak teratur akibat kecanduan *Gadget (Smartphone)*.²²

Gadget juga berdampak negative yang cukup besar bagi anak. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergeerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih untuk duduk diam di depan *gadget*

²² <http://fatkhan.web.id/pengertian-Gadget-Smartphone/> diakses pada tanggal 10 desember 2019 pukul 12:43 wib.

dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu didepan layar *gadget* membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan.²³

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Smart Kids dari 18 anak-anak yang tempat tinggal di komplek ini semuanya sudah mengenal dan senang menggunakan *gadget*. Kebanyakan dari mereka menggunakan *gadget* berjenis *smartphone* maupun *tablet pc*. Anak-anak ini lebih sering menggunakan *gadget* untuk mengoperasikan aplikasi permainan, baik itu permainan yang bersifat edukatif maupun petualangan dan hiburan.²⁴

Kebiasaan anak yang menghabiskan waktunya untuk bermain game akan sangat berpengaruh pada kejiwaannya. Ia menemukan bahwa kesulitan psikologis meningkat sebesar 60% pada anak-anak yang menghabiskan lebih dari 2 jam dalam sehari untuk bermain game dari sini sangat jelas bahwa anak yang suka main game melebihi batas 2 jam rentan mengalami berbagai masalah mental seperti, anak lebih agresif, cepat marah, sensitif, mudah tersinggung, kurang bisa bersosialisasi dan emosional.

²³ Wahyu Novitsari , (2016) “Dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial AUD Usia 5-6 Tahun” dalam *Jurnal PAUD Teratai* [online] volume 05 nmor 3 Tahun 2016 h.182-186. Tersedia : Email: nurul_art77@yahoo.com [sabtu, 16 maret 2019]

Game yang dimaksudkan seperti game pertarungan, game edukasi dan game lainnya. Anak-anak yang sering menggunakan gadget, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan gadget daripada bermain bersama dengan teman-teman di lingkungan sekitar tempat tinggal. Sehingga interaksi sosial antara anak. Penggunaan aplikasi gadget yang baik untuk anak :

- (1) mengatur waktu atau jam
 - (2) mengkhususkan *gadget* anak
 - (3) menggunakan pemblokiran iklan
 - (4) memeriksa *gadget* anak
 - (5) membatasi koneksi internet
 - (6) memilih sesuai usia anak dengan lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur begitu juga dengan emosi anak, anak tidak akan dapat mengekspresikan emosinya dengan lingkungan.
- sekitar berkurang, bahkan semakin luntur begitu juga dengan emosi anak, anak tidak akan dapat mengekspresikan emosinya.

3. Perkembangan Teknologi di Era Globalisasi

Kemajuan teknologi dewasa ini dan di masa yang akan datang terutama di bidang informasi dan komunikasi menyebabkan dunia menjadi sempit cakupannya.

Pada era globalisasi, ada kecenderungan yang kuat terjadinya proses universalisasi yang melanda seluruh aspek kehidupan manusia. Anak-anak kecil yang sekarang sudah mengenal film-film kartun dari

berbagai Negara, dan demam mode dunia melanda semua Negara adalah contoh nyata bahwa pengaruh global mengalir tanpa terbendung di Negara ini.

Dibidang pendidikan, peran guru untuk mendidik peserta didik menjadi manusia yang selalu mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan akar budaya sangat penting dalam menentukan perjalanan generasi bangsa ini. Guru diuntut untuk menjadi pendidik yang bisa menjembatani kepentingan-kepentingan itu. Tentu saja melalui usaha-usaha nyata yang bisa diterapkan dalam mendidik peserta didiknya.²⁵

Pemerhati anak, kak seto mulyadi menilai, pemberian gadget terhadap para anak usia dini adalah keputusan keliru dari para orang tua di zaman serba canggih saat ini. Sebab, mereka belum pantas menerima perangkat elektronik yang bisa membuatnya berselancar tanpa batas di dunia maya. Kak seto mengakui, jika di era teknologi maju seperti ssekarang, tidak bisa menghindarkan anak-anak untuk tidak menggunakan gadget. Namun, sebaiknya penggunaan gadget itu dilakukan dibawah pengawasan orang tua. Berdasarkan informasi yang dihimpun **Okezone**, *founding* Microsoft itu menyatakan, gadget baru bisa diberikan kepada anak ketika mereka menginjak usia 14 tahun. Namun, menurut kak seto penggunaan ponsel secara pribadi sebaiknya diberikan kepada anak yang sudah berumur 16 tahun. Meski sudah diberikan kepada sang buah hatilanjut kak seto, orang tua wajib mengeceknya dalam sebulan sekali. Sehingga mengetahui apa yang dilakukan mereka selama memegang gadget.

²⁵ Deni Darmawan, "Teknologi Pembelajaran" (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya 2012) h.7-8

Masih menurut kak seto, penggunaan internet tanpa adanya kontrol dari orang tua malah akan menimbulkan dampak negative alias mendarat ketimbang manfaatnya. Banyak anak yang terjebak pada kenakalan remaja akibat terlalu bebas meniru hal apapun di media sosial (medsos). “Unsur negatif yang masuk-masuk, ya anak menjadi liar, anak menjadi pemberontak, anak menjadi pelaku narkoba, merokok, seks bebas, atau mengikuti geng motor dll. Karena semua itu bisa dimasukkan melalui gadget,” ujarnya.²⁶

Saat ini media sosial kerap dijadikan sarana untuk katarsis, yaitu upaya untuk menyalurkan emosi dan mendapat perhatian. Seperti yang diungkap oleh ahli sosiologi, Dr. Ida Ruwanida, perkembangan kota besar mempengaruhi keterbatasan ruang untuk bersosial. Belum lagi masyarakat kota besar yang punya kecenderungan *bad mood*, dan lebih memilih media sosial sebagai sarana bersosialisasi²⁷

B. Perkembangan Sosial Emosional

Menurut Santrock yang ditulis dalam buku Christina HS Perkembangan emosi dan sosial tidak terlepas peran dari factor-faktor keluarga, relasi anak dengan teman sebaya nya, dan kualitas bermain yang dilakukakan bersama teman sebayanya.²⁸

²⁶ Anak Usia Dini dilarang pegang hp, oleh Fadel Prayoga [online] tersedia: <https://www.google.co.id/amp/s/news.okezone.com/amp/2019/01/25/337/2009491/anak-usia-dini-dilarang-pegang-ponsel-canggih-ini-alasanya>. diakses pada tgl 11 april 2019, jam 15:30 WIB

²⁷ Rulli Nasrullah, *Media Sosial*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya 2018) h.66

²⁸ Christiana, HS. “*Perkembangan Anak*”, (Depok : Prenadamedia Group 2018), h.155

Bermain sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, social, moral dan emosional.²⁹

Dari sisi sosial emosional, kegiatan bermain dalam melatih anak dalam memahami perasaan lainya. Konflik dalam interaksi keduanya akan membantu anak dalam memahami bahwa orang selain dirinya yaitu temanya cara pandang yang berbeda dengan dirinya.³⁰

Berdasarkan indikator perkembangan sosial emosional pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 137 Tahun 2014. Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah sebagai berikut :

²⁹Syofnida Ifrianti. (2015), “Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah” dalam “TERAMPIL” : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar [Online] Vol. 2 No.2, Desember 2015. Tersedia : syofnidaifrianti@radenintan.ac.id. Diakses tgl 18 mei 2019.

³⁰Femmi Nurmalitasari. (2015), “Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah” dalam “BULETIN PSIKOLOGI”: Jurnal Program Magister Psikologi [online] vol. 23, No. 2, Desember 2015. Diakses tgl 21 november 2019.

Tabel 7
Indikator Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini³¹

| No | Aspek | Tingkat Pencapaian Perkembangan | Indikator |
|----|------------------|---|---|
| 1 | Sosial Emosional | 1. Bersikap kooperatif dengan teman | <ul style="list-style-type: none"> - Dapat bekerjasama dengan teman - Dapat melaksanakan tugas kelompok |
| | | 2. Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias dll) | <ul style="list-style-type: none"> - Mampu mengendalikan emosi dengan wajar - Berantusias dengan kegiatan yang diinginkan |
| | | 3. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) | <ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai - Bertanggung jawab atas tugasnya |
| | | 4. Menunjukkan sikap toleran | <ul style="list-style-type: none"> - Mau berbagi dengan teman - Mau meminjamkan apa yang ia punya |

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014

Berbicara tentang perkembangan sosial emosional, anak sebagai salah satu aspek dalam perkembangan anak sejatinya tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain, membahas perkembangan emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial anak. Demikian juga sebaliknya, membahas perkembangan sosial harus melibatkan emosi. Sebab keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh.

perkembangan sosial emosi yang positif memudahkan anak untuk bergaul dengan sesamanya dan belajar dengan lebih baik, juga dalam aktifitas lainnya

³¹ Depdiknas, Peraturan Pemerintah Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 137 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta : Depdiknas 2014) h.28

dilingkungan sosial. Pada saat anak masuk kelompok bermain atau juga PAUD, mereka mulai keluar dari lingkungan keluarga dan memasuki dunia baru. Peristiwa ini merupakan perubahan situasi dari suasana emosional yang aman, ke kehidupan baru yang tidak dialami anak pada saat mereka berada dilingkungan keluarga. Dalam dunia baru yang dimasuki anak, ia harus pandai menempatkan diri diantara teman sebaya, guru dan orang dewasa disekitarnya³².

1. Perkembangan Awal

Sebagaimana disebutkan sebelumnya, bahwa perkembangan awal (0-5 tahun) adalah masa-masa kritis yang akan menentukan perkembangan yang adanya perbedaan tumbuh kembang antar anak yang satu dengan yang lain nya di pengaruhi oleh hal-hal sebagai berikut:

1). Factor lingkungan social yang menyenangkan anak

Hubungan anak dengan masyarakat yang menyenangkan, terutamadengan anggota keluarga akan mendorong anak mengembangkan kecenderungan menjadi terbuka dan lebih berorientasi kepada orang lain karakteristik yang mengarah ke penyesuaian pribadi dan social ke yang lebih baik.

2). Factor Emosi

Tidak adanya hubungan atau ikatan emosional akibat penolakan anggota keluarga atau perpisahan dengan orang tua, dapat

³² Nurjannah. (2017), "Mengembangkan kecerdasan sosial emosional Anak Usia Dini melalui keteladanan" Dalam HISBAH : Jurnal Bimbingan Konseling dan dakwah islam [online], vol. 14, no.1, juni 2017. Tersedia : Nurjannah.nj94@gmail.com. Diakses tgl 18 maret 2019.

menimbbulkan gangguan kepribadian pada anak. Sebaliknya pemuasan emosional mendorong perkembangan kepribadian anak semakin stabil.

3). Factor rangsangan lingkungan

Lingkungan yang merangsang salah satu pendorong tumbuh kembang anak, khususnya dalam hal kemampuan atau kecerdasan. Bercakap-cakap dengan bayi atau menunjukan gambar cerita pada anak usia dini dapat mendorong minat dalam belajar berbicara dan keinginan untuk membaca. Oleh karrena itu, lingkungan yang merangsang dapat mendorong perkeemmbangan fisik dan mental anak secara baik, sedangkan lingkungan yang tidak merangsang dapat menyebabkan perkembangan anak berada dibawah kemampuannya.

Factor penghambat perkembangan Anak Usia Dini

- a). Gizi buruk yang mengakibatkan energy dan tingkat kekuatan menjadi rendah.
- b). Cacat tubuh yang mengganggu perkembangan anak.
- c). Tidak adanya kesempatan untuk belajar apa yang diharapkan kelompok social dimana anak tersebut tinggal.
- d). Tidak adanya bimbingan dalam belajar (PAUD).
- e). Rendahnya motivasi dalam belajar.
- f). Rasa takut dan minder berbeda dengan temanya dan tidak berhasil.

2. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Perkembangan social merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan social. Perkembangan social dapat diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi yang melebur menjadi satu kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerja sama. Dengan demikian perilaku kehidupan social manusia tidak terlepas dari nilai dan norma yang mengatur hubungan manusia dengan lingkungannya.

Kemampuan social anak dapat diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya. Kebutuhan berinteraksi dengan orang lain telah dirasakan sejak usia enam bulan, ketika anak susah mampu mengenal lingkungannya, terutama ibu dan anggota keluarganya. Karena manusia sebagai makhluk social yang tidak dapat memenuhi kebutuhannya sendiri.³³

Konsep *childhood* (masa kanak-kanak) dapat dianggap sebagai konstruksi sosial. Beberapa bukti kontroversial menyatakan bahwa pada awalnya anak-anak di perlakukan lebih sebagai seorang “dewasa kecil”. Perkembangan sosial anak dimulai dari sifat *egosentris*, *individual*, ke arah *interaktif komunal*. Pada mulanya anak bersifat egosentrik, hanya dapat memandang dari satu sisi, yaitu dirinya sendiri. Ia tidak mengerti bahwa orang lain bisa berpandangan berbeda dengan dirinya, maka pada usia 2-3 tahun anak masih suka bermain sendiri. Selanjutnya anak mulai berinteraksi dengan anak lain, mulai bermain bersama dan tumbuh sifat sosialnya. Perkembangan sosial meliputi dua aspek penting,

³³ Ahmad Susanto, “Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)”. (Jakarta : Bumi Aksara 2017) h.24

yaitu kompetensi sosial dan tanggung jawab sosial. Kompetensi social menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan social nya secara efektif. Misalnya, ketika teman nya menginginkan mainan yang sedang ia gunakan, ia mau bergantian.³⁴

Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an Surah Ar-ra'd ayat 22 yang berbunyi :

وَالَّذِينَ صَبَرُوا ابْتِغَاءَ وَجْهِ رَبِّهِمْ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَنْفَقُوا مِمَّا رَزَقْنَاهُمْ سِرًّا وَعَلَانِيَةً وَيَدْرُءُونَ بِالْحَسَنَةِ السَّيِّئَةِ أُولَٰئِكَ هُمُ عُقْبَى الدَّارِ

Artinya : “Dan orang-orang yang sabar karena mencari keridhaan Tuhannya, mendirikan shalat, dan menafkahkan sebagian rezki yang Kami berikan kepada mereka, secara sembunyi atau terang-terangan serta menolak kejahatan dengan kebaikan; orang-orang Itulah yang mendapat tempat kesudahan (yang baik)” (Q.S. Ar-rad:22)³⁵

a. Proses Perkembangan Sosial

Untuk menjadi individu bermasyarakat diperlukan tiga proses sosialisasi. Proses sosialisasi ini tampaknya terpisah, tetapi sebenarnya saling berhubungan satu sama lainnya, yaitu sebagai berikut.

- a. Belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima dengan masyarakat.
- b. Belajar memainkan peran sosial yang di masyarakat.
- c. Mengembangkan sikap/tingkah laku sosial terhadap individu lain dan aktivitas sosial yang di masyarakat.

³⁴ Papalia E. Diane, Ruth D.F, dkk. “*Human Development (Psikologi Perkembangan)*”. 2010. h.11

³⁵ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta; Surya Cipta Aksara 2014)

b. Pengembangan Sosial melalui tahapan bermain sosial

Aktivitas bermain bagi seorang anak memiliki peranan yang cukup besar dalam mengembangkan kecakapan sosialnya sebelum anak mulai berteman. Aktivitas bermain menyiapkan anak dalam menghadapi pengalaman sosialnya. Sikap yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, antara lain berikut ini.

a. Sikap Sosial

Bermain mendorong anak untuk meninggalkan pola berfikir egosentrisnya. Dalam situasi bermain anak 'dipaksa' untuk mempertimbangkan sudut pandang teman bermainnya sehingga egosentrisnya menjadi berkurang. Dalam permainan, anak belajar bekerja sama mencapai tujuan bersama. Mereka mempunyai kesempatan untuk belajar menunda kepuasan sendiri selama beberapa menit, misalnya saat menunggu giliran bermain. Ia pun terdorong untuk belajar berbagi, bersaing dengan jujur, menang atau kalah dengan sportif, mempertahankan haknya, dan peduli terhadap hak-hak orang lain. Lebih lanjut ia pun akan belajar makna kerja dan semangat tim.

b. Belajar berkomunikasi

Untuk dapat bermain dengan baik bersama orang lain, anak harus bisa mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya. Hal ini mendorong anak untuk belajar berkomunikasi dengan baik, bagaimana membentuk hubungan sosial, dan bagaimana

menghadapi dan memecahkan masalah-masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

c. Brelajar mengorganisasi

Saat bermain bersama orang lain, anak juga berkesempatan belajar 'berorganisasi', sebagaimana ia harus melakukan pembagian 'peran' diantara mereka yang turut serta dalam permainan tersebut, misalnya siapa yang menjadi guru dan siapa yang menjadi muridnya.

d. Lebih menghargai orang lain dan Perbedaan-perbedaan

Bermain memungkinkan anak mengembangkan kemampuan empatinya. Saat bermain sebuah peran, misalnya anak tidak hanya meremehkan identitas si tokoh, tetapi juga pikiran-pikiran dan perasaan-perasaan tokoh tersebut. Kegiatan bermain peran membantu anak membangun pemahaman terhadap perbedaan-perbedaan yang dijumpai.

e. Menghargai Harmoni dan Kompromi

Saat dunia nya semakin luas dan berinteraksi semakin sering dan bervariasi maka akan tumbuh kesadarannya akan makna peran sosial, persahabatan, perlunya menjalin hubungan serta perlunya strategi dan diplomasi dalam berhubungan dengan orang lain. Anak tidak akan begitu saja merebut mainan teman, misalnya ia tahu akan konsekuensi ditinggalkan atau dimusuhi

Adanya sifat egosentrisme yang tinggi pada anak disebabkan anak belum dapat memahami perbedaan perspektif pikiran orang lain. Menurut anak, orang lain berfikir sebagaimana ia berfikir, hal itu ditunjukkan dari pola bermain pada anak. Sampai usia tiga tahun anak lebih banyak bermain sendiri (*soliter play*), baru kemudian mereka mulai bermain sejenis (*parallel play*), mulai bermain karena melihat teman nya bermain (*on looking play*) dan kemudian bermain bersama (*cooperative play*).

Ada beberapa aspek perkembangan sosio-emosional yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Belajar bersosialisasi diri, yaitu usaha untuk mengembangkan rasa percaya diri dan rasa kepuasan bahwa dirinya diterima di kelompoknya. Belajar berekspresi diri, belajar mengekspresikan bakat, oikiran dan kemampuannya tanpa harus di pengaruhi oleh keberadaan orang dewasa. Belajar mandiri dan berdiri sendiri lepas dari pengawasan orang tua atau pengasuh. Belajar bermasyarakat, menyesuaikan diri dengan kelompok dan mengembangkan keterbukaan. Belajar mengembangkan daya kepemimpinan anak. Maka keluargalah yang paling penting untuk mendidik anak tersebut.³⁶

3. Perkembangan Emosi Anak Usia Dini

Emosi adalah perasaan yang ada di dalam diri kita, dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasan baik atau buruk. Ketika kita berbicara mengenai emosi, biasanya kita akan membayangkan perasaan yang dramatis seperti amarah yang luar biasa atau perasaan yang menggebu-gebu. Tetapi emosi juga bisa merupakan sesuatu yang samar-

³⁶ Yeni Rachmawati , “*Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*” . (Modul PAUD4103 : 2014)

samar, seperti perasaan yang tidak nyaman ketika kita berada pada situasi yang baru, atau perasaan yang dimiliki seorang ibu ketika menggendong anaknya. Para psikologi mengklasifikasikan rentang emosi dengan berbagai macam klasifikasi, tetapi biasanya semua klasifikasi ini melihat emosi sebagai sesuatu yang positif atau negative. Contoh emosi positif adalah antusiasme, rasa senang, dan cinta. Contoh emosi negatif adalah cemas, marah, rasa bersalah, dan rasa sedih.³⁷

Hasil penelitian para psikologi telah membuktikan bagaimana penilaian kognitif dapat mempengaruhi emosi yang dialami. Dalam suatu situasi emosional, suatu peristiwa pembangkit biasanya menyebabkan rangsangan otonomik dan penilaian kognitif. Perkembangan Emosi sangat berpengaruh sekali terhadap perkembangan social anak. Anak yang berkemampuan intelektual tinggi akan berkemampuan berbahasa dengan baik. Oleh karena itu, apabila perkembangan ketiganya seimbang maka akan sangat menentukan keberhasilan perkembangan social anak.³⁸

Emosi merupakan perasaan atau afeksi yang timbul ketika seseorang sedang berada dalam suatu keadaan atau suatu interaksi yang dianggap penting olehnya yang melibatkan perpaduan antara gejala fisiologis dan perilaku yang terlihat. Pada dua tahun pertama orang tua dalam keluarga mempunyai peranan yang amat penting dan bersifat dominan dalam mengembangkan aspek sosio-emosional anak. Seiring dengan bertambahnya usia anak, maka perkembangan social emosional di pengaruhi oleh kondisi

³⁷ Santrock, Jhon W . “*Perkembangan Anak . jilid 2*” (Jakarta : Erlangga 2007), h.7

³⁸ Lativah, Eva. “*Psikologi Dasar*” PT. Remaja Rosdakarya, 2017. h.182

lingkungan dimana anak melakukan sosialisasi. Perkembangan social emosiaonal bagi anak sangat penting bahkan lebih penting dari sekedar perkembangan kognitif. Para pakar telah meyakini bahwa IQ (Kecerdasan otak) ternyata hanya member kontribusi 20%, sedangkan yang lainnya adalah kecerdasan emosional (EQ), menurut Goleman kecerdasan intelektual tak dapat bekerja dengan sebaik-baiknya tanpa kecerdasan emosional. Orang-orang yang memiliki kecerdasan emosional tinggi akan memiliki kemampuan social secara mantap, mudah bergaul, ramah, tidak mudah takut atau gelisah dan bersikap tegas dalam mengungkapkan perasaan mereka.

a. Fungsi Emosi

Fungsi atau peranan emosi pada perkembangan anak, fungsi dan peranan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1). Merupakan bentuk komunikasi sehingga anak dapat menyatakan segala kebutuhan dan perasaan nya kepada orang lain. Sebagai contoh, anak yang merasakan sakit atau marah biasanya mengekspresikan emosinya dengan menangis. Menangis ini merupakan bentuk komunikasi anak dengan lingkunganya pada saat ia belum mampu mengutaran perasaanya dalam bentuk bahasa variabel. Demikian pula halnya ekspresi tertawa terbahak-bahak ataupun memeluk ibunya dengan erat. Ini merupakan contoh bentuk komunikasi anak yang bermuatan emosional.
- 2). Emosi berperan dalam mempengaruhi kepribadian dan penyesuaian diri anak dengan lingkungan sosialnya, antara lain berikut ini :

a). Tingkah laku emosi anak yang ditampilkan merupakan sumber penilaian lingkungan sosial terhadap dirinya. Penilaian sosial ini akan menjadi dasar individu dalam menilai dirinya sendiri. Penilaian ini akan menentukan cara lingkungan sosial memperlakukan seorang anak, sekaligus membentuk konsep diri anak berdasarkan perlakuan tersebut. Sebagai contoh, seorang anak sering mengekspresikan ketidaknyamanannya dengan menangis, lingkungan sosialnya ini akan menilai ia sebagai anak yang “cengeng”. Anak akan diperlakukan sesuai dengan penilaiannya tersebut, misalnya entah sering mengolok-olok anak, mengucilkannya atau bisa juga menjadi *over protective* (rasa cemas yang berlebihan). Penilaian dan perlakuan terhadap anak yang disebut “cengeng” ini akan mempengaruhi kepribadian dan penilaian diri anak.

3). Emosi menyenangkan atau tidak menyenangkan dapat mempengaruhi interaksi sosial anak melalui reaksi-reaksi yang ditampilkan lingkungannya. Melalui reaksi lingkungan sosial, anak dapat belajar untuk membentuk tingkah laku emosi yang dapat diterima dilingkungannya. Jika anak melempar mainannya saat marah, reaksi yang muncul dari lingkungannya adalah kurang menyukai atau menolaknya. Reaksi yang kurang menyenangkan ini, membuat anak memperbaiki ekspresi emosinya agar dapat diterima dilingkungan masyarakatnya. Demikian pula halnya dengan ekspresi emosi yang disukai lingkungannya. Anak yang empati dan suka berbagi mainan dengan temanya, akan

disukai oleh lingkungannya. Anak akan tetap mempertahankan perilakunya karena ia menyukai reaksi lingkungan terhadapnya.

4). Emosi dapat mempengaruhi iklim psikologi lingkungan. Tingkah laku emosi anak yang ditampilkan dapat menentukan iklim psikologi lingkungan. Artinya, apabila ada seorang anak yang pemarah dalam suatu kelompok maka dapat mempengaruhi kondisi psikologi lingkungannya saat itu, misalnya permainan menjadi tidak menyenangkan, timbul pertengkaran atau malah bubar.

5). Tingkah laku yang sama dan dilakukan berulang dapat menjadi suatu kebiasaan. Artinya, apabila seorang anak yang ramah dan suka menolong merasa senang dengan perilakunya tersebut dan lingkungan pun menyukai maka anak akan melakukan perbuatan tersebut berulang-ulang hingga akhirnya menjadi kebiasaan.

6). Ketegangan emosi yang dimiliki anak dapat menghambat atau mengganggu aktivitas motorik dan mental anak. Seorang anak yang mengalami stress atau ketakutan menghadapi suatu situasi, dapat menghambat anak tersebut untuk melakukan aktivitas. Misalnya, seorang anak akan menolak bermain *finger painting* (melukis dengan jari tangan) karena takut akan mengotori bajunya dan dimarahi orang tuanya. Aktivitas *finger painting* ini sangat baik untuk melatih motorik halus dan indra perabaanya, namun, hambatan emosional (takut dimarahi orang tuanya) anak menjadi kehilangan keberanian untuk mencobanya dan hilanglah kesempatan pengembangan dirinya.

Pada aspek sosial emosional ini, anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, baik itu keluarga, sekolah, teman sebaya maupun lingkungan masyarakat. Jadi bukan hal mustahil tiap anak akan mengalami perkembangan sosial emosional yang berbeda, tergantung dengan siapa dan dimana ia berinteraksi.³⁹

2. Jenis Emosi

a. Gembira

Setiap orang pada berbagai usia, mulai dari bayi sehingga orang yang sudah tua mengenal perasaan yang menyenangkan. Pada umumnya perasaan gembira dan senang diekspresikan dengan tersenyum atau tertawa. Dengan perasaan menyenangkan, seseorang dapat merasakan cinta dan kepercayaan diri.

b. Marah

Emosi marah terjadi pada saat individu merasa dihambat, frustrasi karena tidak mencapai yang diinginkan, dicerca orang, diganggu atau dihadapkan pada suatu tuntutan yang berlawanan dengan keinginannya. Perasaan marah ini membuat orang, seperti ingin menyerang “musuhnya”. Kemarahan membuat individu sangat bertenaga dan impulsif (mengikuti nafsu/keinginan). Marah membuat otot kencang dan wajah merah (menghangat).

c. Takut

³⁹Elfandi (2018), “Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini” jurnal ITQAN [Online], Vol.9, No.2, July-Desc-2018. Tersedia : bireuenadi@gmail.com. Diakses tgl 16 mei 2019.

Perasaan takut merupakan bentuk emosi yang menunjukkan adanya bahaya. Perasaan takut adalah suatu perasaan yang hakiki dan erat hubungannya dengan upaya mempertahankan diri. Stewart mengatakan bahwa perasaan takut mengembangkan sinyal-sinyal adanya bahaya dan menuntun individu untuk bergerak dan bertindak. Perasaan takut ditandai oleh perubahan fisiologis, seperti mata melebar, berhati-hati, berhenti bergerak, badan gemeteran, menangis, bersembunyi, melarikan diri atau berlindung dibelakang punggung orang lain.

d. Sedih

Dalam kehidupan individu akan merasa sedih pada saat ia berpisah dari yang lain, terutama berpisah dengan orang-orang yang dicintainya. Perasaan terasing, ditinggalkan, ditolak atau tidak diperhatikan dapat membuat individu bersedih. Mengungkap bahwa ekspresi kesedihan individu biasanya ditandai dengan alis dan kening mengerut ke atas dan mendalam, kelopak mata ditarik ke atas, ujung mulut di tarik kebawah, serta dagu diangkat pada pusat bibir bagian bawah.

4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak

Tiga factor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional pada anak usia dini :

a) Faktor Hereditas

Rini Hildayati dkk dalam bukunya mengatakan bahwa factor hereditas berhubungan dengan hal-hal yang diturunkan dari orang tua kepada anak cucunya yang pemberian biologisnya sejak lahir, Islam bahkan telah mengindikasikan pentingnya factor hereditas dalam perkembangan anak sejak 14 abad yang lalu. Nabi Muhammad SAW, bersabda: “Menikahlah kalian dengan sumber (penghentian) yang baik, karena sesungguhnya hal itu akan menurun kepada anak-anaknya”. (HR. Muslim) factor Hereditas ini merupakan salah satu factor penting yang memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak usia dini, termasuk perkembangan sosioal dan emosi mereka. Menurut hasil riset, factor hereditas tersebut mempengaruhi kemampuan intelektual yang salah satunya dapat menentukan perkembangan sosial dan emosi seorang anak.

b) Faktor Lingkungan

Menurut Novan Andy Wiyani dan Bernawi factor lingkungan diartikan sebagai kekuatan yang kompleks dari dunia fisik dan sosial yang memiliki pengaruh terhadap susunan biologis serta pengalaman psikologis, termasuk pengalaman sosial dan emosi anak sejak sebelum ada dan sesudah ia lahir. Factor lingkungan meliputi semua pengaruh lingkungan, termasuk di dalamnya pengaruh keluarga, sekolah, dan masyarakat.

c) Factor Umum

Factor umum disini maksudnya merupakan unsure-unsur yang dapat digolongkan kedalam kedua factor diatas (Faktor Hereditas dan Lingkungan). Mudahnya, factor umum merupakan campuran dari factor hereditas dan factor mengembangkan kecerdasan Sosial lingkungan. Factor umum yang dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini yaitu jenis kelamin, kelenjar gondok, dan kesehatan.

Dari ketiga factor diatas yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak usia dini dengan dominasi yang berbeda-beda. Perbedaan dominasi factor factor-faktor tersebutlah yang kemudian memunculkan adanya perbedaan pada masing-masing anak usia dini, atau yang sering disebut sebagai perbedaan individu.⁴⁰

C. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Pengertian anak usia dini seperti ini mengacu dalam Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14. Didalam Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2003 Pasal 28 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal (Taman Kanak-kanak, raudhatul athfal, bustanul athfal atau bentuk lain yang sederajat), jalur Pendidikan nonformal (kelompok bermain, taman penitipan anak, atau bentuk pendidikan yang lainnya yang sederajat, dan /jalur pendidikan informal yang

⁴⁰ Dikutip dari Skripsi Inarah Huwaida “Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Gerak dan lagu Di TK Assalam 1 Sukrame Bandar Lampung”. (2018) h. 26

berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Anak Usia Dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan pada psikologi perkembangan yang meliputi bayi (*infancy* atau *babyhood*) berusia 0-1 tahun, usia dini (*early childhood*), berusia 6-12 tahun.

Untuk itulah para pendidik anak usia dini harus memahami karakteristik yang dimaksud dan hendaklah mengetahui sejumlah ke khasan yang melekat pada anak usia dini. Terdapat beberapa masa yang secara langsung ataupun tidak secara langsung mempengaruhi bagaimana seharusnya seorang pendidik menghadapi anak usia dini, yakni diuraikan berikut ini :

1. Masa Peka

Suatu masa dimana terdapat sejumlah prasarat yang harus dipenuhi jika menginginkan suatu hasil yang diharapkan oleh orang tua. Misalnya jika orang tua menginginkan anaknya kelak mampu sebagai pembicara yang baik, maka saat usia inilah memberikan kesempatan kepada anak untuk berlatih bagaimana berbicara yang baik. Sebagai pendidik, baik orang tua maupun guru berupaya menciptakan suatu kondisi yang kondusif, memberikan kesempatan kepada anak untuk menunjukkan permainan tertentu yang dapat memicu munculnya masa peka dan atau menumbuhkan kembangkan potensi yang sudah memasuki masa peka.

2. Masa Egosentris

Salah satu yang harus dipahami pendidik (guru dan orang tua) adalah anak usia dini masih berada pada masa egosentris yang ditandai dengan seolah-olah semua orang harus memerhatikanya, keinginanya harus selalu dituruti, dan sikap mau menang sendiri. Hal ini disebabkan karena cakrawala sosial anak terutama terbatas dirumah, maka anak sering sekali memikirkan dan mementingkan dirinya sendiri.

3. Masa Meniru

Pada masa ini proses peniruan anak terhadap segala sesuatu yang ada di sekitarnya tampak semakin meningkat. Dalam konteks peniruan ini yang paling menonjol adalah meniru pembicaraan dan tindakan orang lain. Kecenderungan meniru tampak kuat, tetapi anak lebih menunjukkan kreativitas dalam bermain. Dengan alasan ini ahli psikologi menanamkan periode ini sebagai usia kreatif. Peniruan ini tidak saja ditunjukkan oleh orang-orang disekitarnya namun juga terhadap tokoh-tokoh khayal yang sering ditampilkan di televisi. Pada saat ini para pendidik haruslah dapat menjadi tokoh panutan bagi anak dalam berbicara dan berperilaku.

4. Masa kelompok

Masa dimana anak mempelajari dasar-dasar perilaku sosial sebagai persiapan bagi kehidupan sosial yang lebih tinggi yang diperlukan untuk menyesuaikan diri pada waktu mereka sekolah dasar. *Disinilah pendidik harus membiarkan anak bermain diluar rumah bersama*

teman-teman nya, janganlah terlalu membatasi diri mereka dalam pergaulan sehingga anak nantinya dapat bersosialisasi dan beradaptasi sesuai dengan perilaku lingkungan sosialnya.

5. Masa bereksplorasi

Menunjukan bahwa anak ingin mengetahui keadaan lingkungannya, bagaimana mekanismenya, bagaimana perasaan nya, dan bagaimana anak tersebut menjadi bagian dari linngkungannya. Salah satu cara yang umum dalam upaya mempelajari lingkungan adalah dengan bertanya, karena itulah periode ini disebut juga sebagai usia bertanya. Orang tua dan orang dewasa lainnya harus memahami pentingnya eksplorasi bagi anak. Biarkan anak memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar nya dan dibiarkan anak melakukan *trial and error* (coba-coba), karena anak adalah seorang penjelajah yang ulang.

6. Masa Pembangkangan

Suatu alasan mengapa masalah perilaku sering terjadi pada masa anak, karena anak sedang dalam proses pengembangan kepribadian yang unik dan menuntut keberhasilan yang pada umumnya kurang berhasil. Karena itulah orang tua sering memberikan lebel nakal, bandel, keras kepala, tidak menurut dan melawan, sering kali anak marah tanpa alasan⁴¹.

Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an Surah At- Thur ayat 21 yang berbunyi:

⁴¹ Rifda El Fiah , “*Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini*” , (Depok : Rajawali Pers 2017) h.31-34

وَالَّذِينَ ءَامَنُوا وَاتَّبَعَتْهُمْ ذُرِّيَّتُهُمْ بِإِيمَانٍ أَلْحَقْنَا بِهِمْ ذُرِّيَّتَهُمْ وَمَا أَلَتْنَاهُمْ مِّنْ عَمَلِهِمْ
 مِّنْ شَيْءٍ ۚ كُلُّ امْرِئٍ بِمَا كَسَبَ رَهِينٌ ﴿٢١﴾

Artinya : “Dan orang-orang yang beriman, dan yang anak cucu mereka mengikuti mereka dalam keimanan, Kami hubungkan anak cucu mereka dengan mereka[1426], dan Kami tiada mengurangi sedikitpun dari pahala amal mereka. tiap-tiap manusia terikat dengan apa yang dikerjakannya.” (Q.S. At-thur:21)⁴²

Dasar pendidikan anak usia dini adalah Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 butir 14, berisi “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam hal memasuki pendidikan lebih lanjut” Sisdiknas, No.20 tahun 2003.⁴³

Pengertian anak usia dini adalah anak usia dini 0-6 tahun, yang merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan sangat berpengaruh bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini juga diartikan sebagai anak prasekolah. Mereka yang berusia antara 3 – 6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah.

Sedangkan di Indonesia, umumnya mereka mengikuti program Tempat Penitipan Anak (3 – 5 tahun) dan Kelompok Bermain (Usia 3 Tahun) sedangkan

⁴² Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta; Surya Cipta Aksara 2014)

⁴³ Imroatul Hasna, (2015) “Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini” dalam jurnal KRONSTRUKTIVISME [Online], Vol 7, No. 2 Juli 2015 hal 155-163. Tersedia Email : imroatushusna@gmail.com. Web: konstruksivisme.unisbablitar.ejournal.web.id.

pada usia 4 – 6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-kanak.

Istilah anak usia dini adalah anak yang berkisar 0 – 8 tahun.

Kalau dilihat dari fase-fase pendidikan yang ditempuh oleh anak Indonesia, maka yang termasuk kedalam kelompok Anak usia dini adalah anak Sekolah Dasar kelas rendah (kelas 1 – 3), Taman kanak-kanak (TK), Kelompok Bermain (Play Group) dan anak masa sebelumnya (masa bayi).

a. Anak usia empat (4 tahun)

Anak usia empat tahun biasanya mempunyai energy yang melimpah, gagasan yang melup-luap, obrolan dan aktivitas yang tidak ada lelahnya, ini adalah ciri-ciri anak usia 4 tahun pada umumnya. Anak sering menguji batasan, penuh percaya diri dan menegaskan kebutuhan yang semakin besar untuk mandiri. Banyak anak yang sering berteriak keras-keras, berisik, bahkan suka berkelahi, mereka menguji kesabaran orang dewasa dengan ucapan yang bodoh, gurauan yang menjengkelkan, obrolan yang terus menerus, dan pertanyaan yang tidak ada habis-habisnya. Sementara itu mereka juga banyak memiliki sifat yang menyenangkan. Mereka antusias, berusaha keras untuk bisa membantu, mempunyai imajinasi yang hidup, dan bisa membuat rencana dalam batasan tertentu.

b. Perkembangan Personal-Sosial Anak usia 4 tahun

- Bersikap terbuka dan ramah, kadang terlalu antusias.
- Suasana hatinya sering berubah dan tidak bisa di prediksi, bisa tertawa selama satu menit, kemudian menangis, sering menangis

meronta-ronta hanya karena kejengkelan ringan, (menyusun balok, tetapi tidak bisa seimbang), merajuk karena ditinggalkan atau permintaan tidak terpenuhi.

- Bercakap-cakap dan menunjukkan emosi yang kuat dengan teman bayanganya, mempunyai teman yang tidak bisa terlihat adalah hal yang wajar.
- Bekerjasama dengan orang lain, berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.
- Membangun hubungan yang dekat dengan teman bermain, mulai mempunyai “sahabat”.

c. Anak usia lima (5 tahun)

Anak usia lima tahun berada dalam pengendalian yang baik terhadap dirinya secara fisik dan emosi, sebagian besar anak usia lima tahun berada dalam fase yang cukup tenang dan semakin tinggi rasa percaya dirinya dan rasa untuk mengandalkan dirinya. Dunia mereka berkembang di luar rumah, keluarga, sekolah atau tempat penitipan anak. Persahabatan dan kegiatan kelompok adalah dua hal yang sangat penting.

Anak usia lima tahun menghabiskan banyak waktu dan perhatiannya pada praktik dan penguasaan keterampilan dibidang perkembangan. Dan tingkat energy dan rasa percaya diri semakin meningkat sehingga dapat berpengaruh tidak baik. Oleh karena itu, keamanan anak harus menjadi perhatian utama bagi para anggota keluarga dan pengasuh. Namun demikian, perhatian orang dewasa harus diberikan dengan cara

yang tidak membatasi rasa keingintahuan, kompetensi dan rasa harga diri anak.

d. Perkembangan Personal-Sosial Anak usia lima (5 tahun)

- Menyukai persahabatan, sering mempunyai satu atau dua teman yang special.
- Berbagi mainan, bergiliran, bermain dengan kooperatif (kadang terjadi pengecualian), sering baik hati.
- Memiliki pengendalian diri yang lebih baik, lebih sedikit adanya lonjakan-lonjakan emosi.⁴⁴

1. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua atau guru, serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan pada anak usia dini. Dengan mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Adapun secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini dapat dirumuskan sebagai berikut. *Pertama*, memberikan pengasuhan dan pembibingan yang memungkinkan anak usia dini tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia dan potensinya. *Kedua*, mengidentifikasi penyimpangan yang mungkin terjadi sehingga jika terjadi penyimpangan dapat dilakukan intervensi diri. *Ketiga*,

⁴⁴ K. Eileen Allen, Lynn R. Marotz, *Profil Perkembangan Anak*. (Jakarta : PT. Indeks 2010) h.148-152

menyediakan pengalaman yang beraneka ragam dan mengasyikan bagi anak usia dini, yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi dalam berbagai bidang, sehingga siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya (Sekolah Dasar). Keempat, membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Allah yang maha Esa, sehat berilmu, berakhlak mulia, cakap kritis, kreatif, inovatif, serta menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Kelima, mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan⁴⁵.

D. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian yang relevan terdiri dari beberapa judul yaitu :

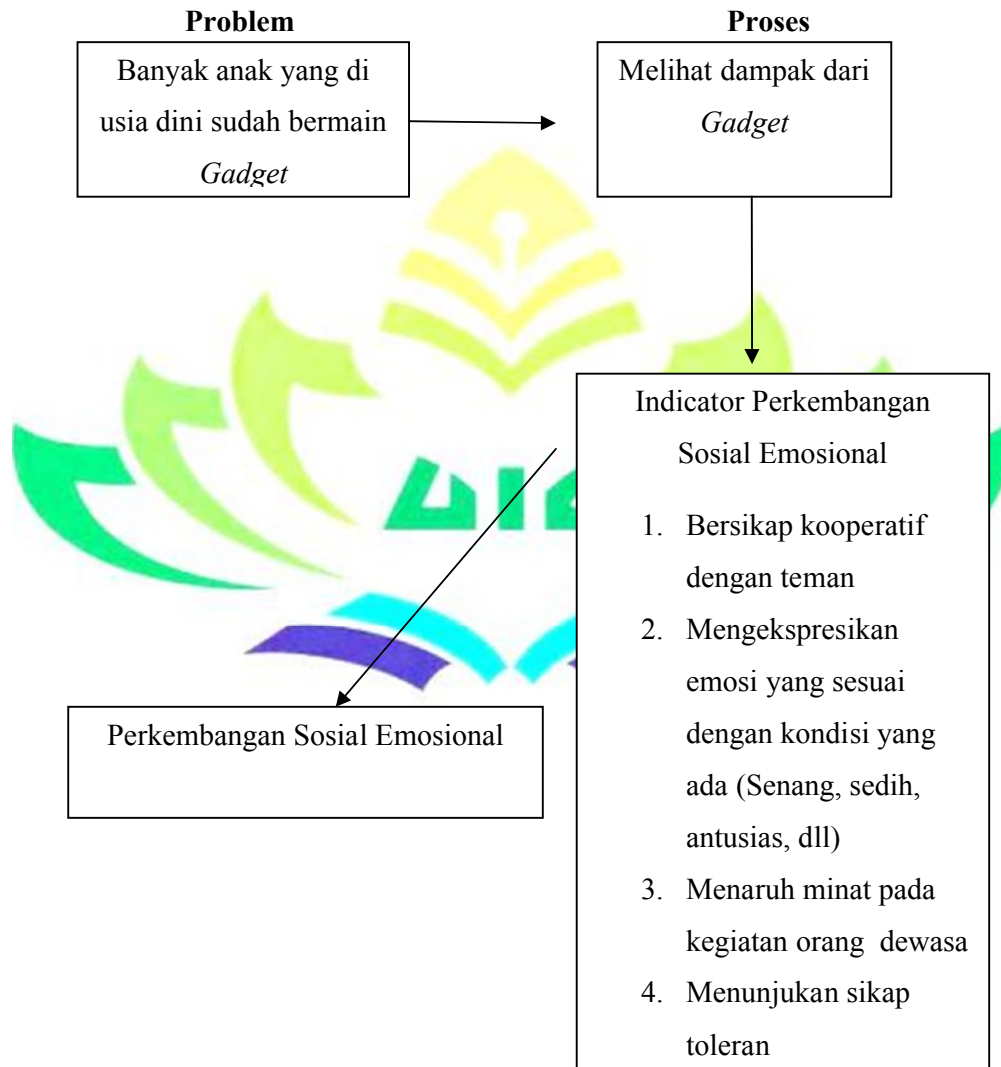
4. Puji Asmaul Chusna, dalam jurnal *Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan* yang berjudul “Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak”. Dalam penelitian Puji Asmaul Chusna ini sama-sama membahas tentang bahaya penggunaan *Gadget* Terhadap Anak, dalam jurnal ini juga sama-sama membahas tentang kemajuan atau perkembangan teknologi sekarang ini yang sangat diminati bukan hanya kalangan orang dewasa namun juga di kalangan anak-anak

⁴⁵ Ahmad Susanto, “*Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*” (Jakarta: Bumi Aksara. Op. cit. h.23

juga, dalam penelitian ini juga membahas dampak bahaya penggunaan gadget untuk perkembangan anak usia dini.

5. M. Hafiz Al-Ayouby dari skripsi (Universitas Lampung), yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini”. Dalam penelitian M. Hafiz ini juga sama dengan yang peneliti lakukan, sama-sama membahas tentang *Gadget*. Dalam penelitian ini juga sama membahas tentang dampak positif dan dampak negative serta bahaya penggunaan *Gadget* terhadap anak.
6. Sinta, dalam Skripsi (Universitas Tanjungpura), yaitu yang berjudul “Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Aisyiyah Bustanul Athfal VI” dalam penelitian Sinta ini judulnya sama-sam membahas tentang *Gadget* serta dampak/pengaruhnya, dalam penelitian ini juga sama-sama membahas tentang perkembangan sosial anak, namun yang membedakan hanya penelitian nya saja, pada penelitian ini menggunakan kuantitatif deskriptif, akan tetapi skripsi peneliti menggunakan penelitian kualitatif.

E. Kerangka Berfikir



BAB III

DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Sejarah dan Identitas Lembaga

1. Sejarah Singkat Lembaga TK Smart kids

TK Smart Kids berdiri pada tanggal 16 januari 2016 oleh lembaga pendidikan Smart Kids Waydadi Sukarame, yang diketuai oleh M. Idris, K.S dan telah memperoleh izin dari dinas pendidikan kota Bandar Lampung dengan Nomor izin : 421.9/P.037/III.16/PAUD/2018.

1. Profil TK Smart Kids

| | |
|-----------------|-------------------------|
| Nama | : TK Smart Kids |
| Tipe Sekolah | : Swasta |
| Agama Utama | : Umum |
| Tanggal Berdiri | : 16 januari 2016 |
| Ketua Lembaga | : M. Idris, K.S |
| Kepala Sekolah | : Tri Novita Dewi, M.Pd |

2. Visi dan Misi TK Smart Kids

- VISI

Mewujudkan generasi yang cerdas, ceria, terampil, aktif, bekarakter, berakhlakul karimah serta berilmu pengetahuan sehingga dapat mengembangkan diri dengan lingkunganya.

- MISI

Memberikan pendidikan yang terbaik bagi anak-anak usia dini dengan kurikulum yang bermutu, kreatif, efektif, inovatif, serta berkualitas.

3. Alamat TK Smart Kids

TK Smart Kids terletak di jalan Durian no 75 Waydadi Sukarama Bandar Lampung.

4. Sarana Dan Prasarana TK Smart Kids

TK Smart Kids menyediakan fasilitas yang berkualitas, sehat, aman, nyaman, terawat, dan menyenangkan. Di tunjang dengan sarana dan prasarana indoor dan outdoor. Sarana ibadah, kantor, ruang tunggu, dan ruang UKS.

5. Sarana Penunjang

Di TK Smart Kids telah dilengkapi seperti Class indoor dan outdoor, ruang kelas dilengkapi dengan kipas angin, serta dilengkapi alat peraga (APE).

Untuk melengkapi tempat bermain outdoor kami menyiapkan halaman bermain, yang dilengkapi aneka permainan seperti jungkat-jungkit, prosotan, ayunan, dll. Sarana atau ruang ibadah dimana anak dapat belajar tata cara wudhu, sholat, mengaji, doa pendek sehari-hari, dan bercerita mengenai agama islam dan sopan santun. Dan di ruang khusus anak kober kami juga sediakan permainan indoor. Adapun program yang telah disusun

dan telah terkonsep diantaranya : Sholat dhuha, upacara, fieldtrip sesuai tema, makan bersama, lomba-lomba ibu dan anak disekolah.

6. Jumlah Guru dan Peserta didik TK Smart Kids Waydadi Bandar Lampung

Jumlah guru di TK Smart Kids ada 7 yaitu:

1. Tri Novita Dewi, M.Pd.I sebagai Kepala Sekolah TK Smart Kids
2. Ida Ratna Wati, S.Pd sebagai Guru Kelas B.2 usia 5-6 tahun
3. Feni Astuti (Dalam proses kuliah di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Jurusan PAUD) sebagai guru pendamping Kel.B.2 usia 5-6 tahun
4. Maira Diyanti (Dalam proses kuliah di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Jurusan PAUD) sebagai guru kelas B.1 usia 4-5 tahun
5. Ranita Rizki sebagai guru Pendamping kelas B.1 usia 4-5 tahun
6. Tati Isabela, S.Pd sebagai Guru kelas A PAUD usia 3-4 tahun
7. Yuni Fitria sebagai Guru pendamping kelas A PAUD usia 3-4 tahun.

Dan peserta didik yaitu kelas A.1 berjumlah 17 peserta didik B.1 dengan jumlah 23 peserta didik, B.2 berjumlah 18 peserta didik. Jadi, semua peserta didik yang ada TK Smart Kids berjumlah 58 peserta didik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data

Pada bab ini peneliti akan membahas mengenai pengolahan dan analisis data. Data yang akan diolah dan di analisis adalah yaitu data kualitatif. Dimana dalam penelitian ini, peneliti akan memaparkan data penelitian menggunakan instrument atau melakukan penelitian melalui observasi, wawancara sebagai metode untuk pengumpulan data. Kemudian peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk mendukung melengkapi data yang tidak peneliti dapatkan melalui metode wawancara dan observasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan orang tua peserta didik dan guru kelas B2 disekolah TK Smart Kids Way dadi Bandar Lampung tentang adanya dampak positif maupun negative dalam penggunaan *Gadget* terhadap sosial emosional anak. Hal ini dijelaskan oleh ibu Ida Ratnawati selaku guru kelas B2 yang menjadi subyek penelitian penulis. Sebagaimana hasil dari observasi dan wawancara sebagai berikut :

Menurut ibu Ida Ratnawati selaku guru kelas B2 TK Smart kids Way dadi Bandar lampung , Sosial Emosional adalah perkembangan yang sangat penting bagi anak usia dini. Berikut wawancara dengan ibu Ida :

“Sosial Emosional itu sangat penting ya, mengapa penting? karna dimana anak untuk belajar mandiri. Apalagi pada era globalisasi sekarang ini banyak sekali anak yang bermain *Gadget*, nah tentu saja itu pasti ada dampaknya termasuk sosial emosional anak, banyak sekali anak yang tidak mau bermian dengan teman, lebih memilih sendiri lebih tepatnya

bersikap individual lah ya, tidak mau berbagi atau meminjamkan apa yang ia punya, tentu saja itu sangat penting untuk diperhatikan agar kedepannya sosial emosional anak ini lebih baik perkembanganya”.⁴⁶

TK Smart Kids menerapkan berbagai kegiatan sebagai cara untuk mengembangkan Sosial Emosional peserta didik TK Smart Kids Way dadi Bandar Lampung. Yang paling umum adalah dengan menyediakan arena bermain *Outdoor* dan *Indoor* yang dapat digunakan oleh peserta didik. TK Smart Kids juga menerapkan beberapa permainan lainnya seperti yang diungkap oleh ibu Ida:

“Ya permainan *Outdoor* juga penting untuk mendorong sosial emosional anak ketika bermain dengan teman-temanya kan ya, kalo di *Outdoor* itu biasanya anak bermain seperti Ayunan, prosotan, jungkat-jungkit, tangga majemuk, biasanya anak bermain *Outdoor* itu ketika pagi ketika sampe disekolah dan waktu istirahat, namun kadang lanjut ke permainan *Indoor* seperti bermain Kuda mainan, mandi bola, sama bermain lego dan balok, jadi biar gak bosan si anak setiap hari main dikelas gitu kan...”⁴⁷

Menurut ibu Ida selaku guru kelas B2 TK Smart Kids Way dadi Bandar Lampung mengungkap bahwa masih ada beberapa anak yang sosial emosional nya belum berkembang, berikut ungkapan ibu Ida:

“Ya, masih ada beberapa anak yang belum berkembang Sosial Emosional nya, ada yang belum mau berbagi dengan temanya, ada yang belum mau bermain bersama teman, ada yang belum mau meminjamkan apa yang dia punya pun masih ada, jadi begitu...”

Setelah Observasi dan wawancara terhadap guru kelas B2 lanjut wawancara kepada Orang tua peserta didik guna mengetahui apakah anak ketika

⁴⁶ Hasil Wawancara dengan Guru Taman Kanak-kanak Smart Kids Way dadi Bandar Lampung pada tanggal 26 Agustus 2019 pukul 08:00 WIB

⁴⁷ Hasil Wawancara dengan Guru Taman Kanak-kanak Smart kids Way dadi Bandar Lampung tanggal 26 Agustus 2019 pukul 08:00 WIB

dirumah bermain Gadget? Apa saja yang di mainkan? Berapa lama anak diperbolehkan bermain gadget? Apa alasan orang tua memperbolehkan anak bermain gadget? Dan adakah dampak positif dan negative nya anak bermain gadget? Berikut jawaban dari beberapa orang tua yang penulis masukan antara lain:

“Iya benar memang cia bermain gadget, namun sekarang sudah saya batasi karna pernah karna kelamaan dan keseringan main gadget mata cia jadi merah jadi saya takut kan akhirnya untuk beberapa hari tidak saya kasih lagi, dan sekarang misalnya main gadget pun saya batasi waktunya, kadang cia seringnya liat youtube sih ya...kalo game jarang, alasanya karna kadang ngamuk si kalo gak dikasih jadi yaudah lah ya kasih aja cuma kita sebagai orang tua batesin aja gitu.”⁴⁸

“Benar, iya main sih cuma saya batasin waktu gak lama-lama cuman untuk nyelingin soalnya kalo belajar terus pasti bilangnye capek, yaa...untuk hiburan saja sih sebenarnya, biasanya yang di mainkan itu youtube sama game yang bola-bola kecil begitu..alasanya ya itu tadi kadang anaknya kalo belajar terus capek katanya jadi yasudah saya juga ngasihnya itu gadget.”⁴⁹

Penulis melakukan observasi pada tanggal 02 September 2019 sampai 02 oktober 2019 dengan jumlah peserta didik yaitu 18 anak dengan 8 laki-laki 10 perempuan. Yang ditemukan oleh penulis bahwa guru sudah menyiapkan RPPH sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan sehingga diharapkan tujuan pembelajaran akan memperoleh hasil yang maksimal. Hal ini di kuatkan dengan penuturan ibu Ida selaku guru B2 bahwa guru selalu menyiapkan RKH/RPPH sebelum kegiatan dilaksanakan agar tercapainya hasil yang maksimal dalam

⁴⁸ Hasil Wawancara kepada Orang tua Peserta didik TK Smart Kids Way dadi Bandar Lampung, tanggal 04 September 2019, pukul 09.00 WIB

⁴⁹ Hasil Wawancara Kepada Orang tua Peserta didik di TK Smart Kids Way dadi Bandar Lampung, Tanggal 04 September 2019

kegiatan pembelajaran. Pernyataan tersebut dibenarkan oleh ibu feni, menurut ibu feni, bahwasanya “pembuatan RPPH dilakukan agar kegiatan yang nantinya akan dilakukan menjadi lebih tersusun dalam pelaksanaan pembelajarannya. Dari hasil pernyataan diatas dapat dilihat bahwasanya guru Taman Kanak-kanak Smart Kids menyusun pelaksanaan pembelajran harian sebelum melakukan kegiatan.

Berdasarkan hasil wawancara mengenai penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan Sosial Emosional anak peserta didik TK Smart Kids Way dadi Bandar Lampung masih ada beberapa yang belum berkembang sosial emosionalnya. Oleh karena itu guna lebih lanjut untuk mengetahui perkembangan sosial emosional anak perlu melakukan observasi melalui metode pemberian tugas kelompok anak usia 5-6 tahun guna melihat perkembangan sosial emosional anak. Berikut langkah-langkah pembagian tugas kelompok:

1. Guru Menyusun Perencanaan

Pada tahap awal upaya seorang guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu merencanakan materi apa yang akan disampaikan dan menyiapkan media yang akan dipakai oleh peserta didik dalam kegiatan perkembangan sosial emosional peserta didik.

Pada tahap ini guru merencanakan pula materi pembelajaran apa yang akan digunakan. Guru memilih tema dan bahan main yang sesuai dengan kebutuhan anak dan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Guru memilih pembelajaran sesuai aspek perilaku yang akan ditingkatkan, yaitu metode pemberian tugas kelompok, guru membuat penilaian proses belajar meningkatkan perkembangan sosial emosional dan hasil belajar,

yaitu anak dapat bekerjasama dalam mengerjakan tugas, anak saling menolong dalam menyelesaikan tugas, dan anak bertanggung jawab membereskan alat-alat permainan yang digunakan dalam belajar.

Menurut ibu Ida kendalanya cuma sedikit yang berangkat, karna kebanyakan anak TK sering tidak berangkatnya.

2. Pelaksanaan Pemberian Tugas Kelompok

Sebagaimana dijelaskan pada tahap perencanaan, pelaksanaan awal pada tahap awal ini guru memperkenalkan terlebih dahulu secara umum tentang tugas kelompok anak yang akan di berikan ke peserta didik.

b). Pembagian Kelompok

Pada tahap ini guru membagikan kelompok kepada anak agar anak tidak ada yang individual, saling bekerjasama, mau berbagi satu sama lain.

Karna gunanya bermain kelompok ini tentu sangat penting guna melatih mental anak supaya nanti ketika sudah menjadi dewasa anak mau bersosial kepada orang lain.

c). Menjelaskan Cara Mengerjakan

Pada tahap ini guru menjelaskan kepada anak tentang cara mengerjakan tugas kelompok dan memberi intruksi kepada anak tentang cara bermain. Serta memberi pengertian kepada anak agar mau bergantian bermain atau mau meminjamkan barang yang ia punya kepada temanya. Serta bersedia untuk bersosialisasi saling membantu atau kerjasama berasama teman yang lainnya.

3. Evaluasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Smart Kids Waydadi Bandar Lampung, dimana diakhir kegiatan setelah melakukan pelaksanaan bermain guru melakukan evaluasi untuk mengulas kembali kegiatan bermain yang telah dilaksanakan tadi.

Pada saat mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan guru bertanya apakah anak dapat melaksanakan tugas kelompok, apakah anak dapat bekerjasama dengan teman, dan apakah anak mampu menyelesaikan tugasnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis dari hasil data Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Smart Kids Waydadi Bandar Lampung, maka penulis menyajikan data sebagai berikut :

Tabel 8
Indikator dan Sub Indikatoar Perkembangan Sosial Emosional Anak
Usia Dini di TK Smart Kids

| Indikator | Sub Indikator |
|---|--|
| Bersikap kooperatif dengan teman | Dapat bekerjasama dengan teman |
| | Dapat melaksanakan tugas kelompok |
| Mengekspresikan Emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (Senang, sedih, antusias dll) | Mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi |
| | Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan |
| Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) | Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai |
| | Bertanggung jawab atas tugasnya |
| Menunjukkan sikap toleran | Mau meminjamkan miliknya |
| | Mau berbagi dengan temanya |

Dari tabel diatas adalah Indikator dan sub Indikator Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini yang diambil dalam Peraturan Mentri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.

Melihat tabel diatas, terdapat data hasil penelitian perkembangan sosial emosional anak yang menggunakan *gadget*. Berikut tabel dibawah :

Tabel 9

Data Hasil Penelitian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Smart Kids Waydadi Sukarama Bandar Lampung

| NO | Nama Anak | Indikator Penelitian | | | | KET |
|----|-----------------------|----------------------|-----|-----|-----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1 | M. Ezio Al Faiq | MB | BB | MB | BB | BB |
| 2 | Farhan Bramantio | BSH | BSH | BSH | BSH | BSH |
| 3 | Saidan Azhar Saputra | MB | BB | MB | MB | BB |
| 4 | Iqlil Iftihah Latifah | BSH | BSH | BSH | BSH | BSH |
| 5 | Naura Nadhifa Saputri | BSH | BB | MB | BSH | MB |
| 6 | Dalisha Lulu Mumtazah | MB | MB | BSH | BSH | MB |
| 7 | Felicia Ayumi | BSH | BSH | BSH | BSH | BSH |
| 8 | Muh. Al Faridzi | BSH | MB | MB | BSH | MB |
| 9 | Adiba Shakila Azzahra | MB | MB | MB | MB | MB |
| 10 | Paramita dewi Elisa | BSH | BSH | BSH | BSH | BSH |
| 11 | Aulia Nurjanah | BSH | BSH | BSH | BSH | BSH |
| 12 | Meyricha Putri Shaka | MB | BB | MB | MB | BB |
| 13 | Khairy Zidane Aditya | MB | BB | MB | MB | BB |
| 14 | Arum oktifiyani | MB | MB | MB | MB | MB |
| 15 | Muh. Luthfi | BSH | BSH | BSH | BSH | BSH |
| 16 | Rizki Putra Pratama | BSH | MB | MB | BSH | MB |
| 17 | M. Faridz Maulana | MB | MB | MB | BSH | MB |
| 18 | Siska Dea | BSH | BSH | BSH | BSH | BSH |

Sumber : Data hasil Observasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Smart Kids Waydadi Sukarama Bandar Lampung

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dan dokumentasi yang penulis lakukan maka hasil akhir Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Smart Kids Way dadi Sukarama Bandar Lampung. Penulis akan menguraikan secara lebih terperinci mengenai penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini kelompok B2 usia 5-6 tahun yang berjumlah 18 anak sebagai berikut:

1. Perkembangan Sosial Emosional M. Ezio Alfaiq, dari data penilaian dalam Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Ezio dalam item *pertama* mulai berkembang Sosial Emosionalnya, Ezio mulai mampu bersikap kooperatif mampu bekerjasama dengan teman dan mulai maksimal dalam bekerja kelompok. Selanjutnya di item yang *kedua* Ezio masih belum mampu untuk berantusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan, pada item *ketiga* mulai berkembang mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai dan bertanggung jawab akan tugasnya. Dan item yang *keempat* belum berkembang, belum mau meminjamkan miliknya dan belum mau berbagi dengan temanya.
2. Dari awal perkembangan sosial emosional Farhan memang sudah bagus atau “Berkembang Sesuai Harapan”, pada item *pertama* dan *kedua* farhan sudah mampu untuk bersikap kooperatif dengan temanya, dan sudah mampu mengeskpresikan emosi dalam berbagai situasi, dan pada item *ketiga* farhan sudah memiliki sikap gigih , melaksanakan tugas sampai selesai, selanjutnya pada item *keempat* farhan sudah mampu bersikap toleran terhadap temanya.
3. Perkembangan Sosial Emosional Saidan pada item *pertama* mulai mampu bersikap kooperatif dengan temanya, dan pada item *kedua* Saidan belum mampu berantusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan, pada item *ketiga* Saidan belum berkembang, belum mampu menyelesaikan tugas sendiri sampai selesai dan belum mampu bertanggung jawab atas

tugasnya. Selanjutnya pada item *keempat* saidan juga sudah berkembang dan sudah mampu bersikap toleran dengan temanya.

4. Perkembangan sosial emosional Iqlil pada item *pertama* mulai berkembang mampu bersikap kooperatif dengan temanya, pada item *kedua* sudah berkembang sesuai harapan mampu mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi. Pada item *ketiga* dan *keempat* sudah berkembang sesuai harapan mampu mengerjakan tugas sampai selesai, bertanggung jawab dengan tugasnya dan mampu bersikap toleran dengan temanya.

5. Perkembangan sosial emosional nya Nadhifa pada item *pertama* sudah berkembang, dapat bekerjasama dengan teman, pada item *kedua* Nadhifa belum bisa mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi, dan pada item *ketiga* mulai berkembang mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai, selanjutnya item yang ke *empat* Nadhifa sudah berkembang mampu menunjukkan sikap toleran terhadap temannya atau bisa dibilang Berkembang Sesuai Harapan”.

6. Perkembangan sosial emosional Lulu pada item *pertama* mulai berkembang mau bersikap kooperatif dengan temanya, pada item yang *kedua* lulu mulai berkembang mampu mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi dan berantusias melakukan kegiatan yang diinginkan, selanjutnya pada item *ketiga* lulu sudah berkembang mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai dan bertanggung jawab atas tugasnya. dan yang item *keempat* lulu sudah berkembang mampu menerapkan sikap toleran bersama temanya.

7. Perkembangan sosial emosional Cia pada item *pertama* sudah “Berkembang Sesuai Harapan” mampu bersikap toleran dengan temannya, pada item *kedua* pun sama sudah mampu mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi. Dan pada item *ketiga* dan *keempat* mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai dan bertanggung jawab atas tugasnya, serta mampu bersikap toleran dengan temanya.
8. Perkembangan sosial emosional Irzi pada item *pertama* sudah berkembang sesuai harapan mau bersikap kooperatif dengan temanya, pada item *kedua* Irzi mulai berkembang berantusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan, dan pada item *ketiga* mulai berkembang mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai dan bertanggung jawab akan tugasnya, selanjutnya pada item *keempat* sudah berkembang mampu menunjukkan sikap toleran dengan temanya.
9. Perkembangan sosial emosional Adiba pada item *pertama* mulai berkembang mulai mampu bersikap kooperatif dengan temanya, pada item *kedua* mulai berkembang mulai mampu mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi, pada item *ketiga* mulai berkembang mulai mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai dan bertanggung jawab akan tugasnya, selanjutnya pada item *keempat* adiba mulai berkembang mampu menunjukkan sikap toleran walaupun hanya dengan satu teman saja.
10. Perkembangan sosial emosional Mita pada item *pertama* sudah “Berkembang Sesuai Harapan” sudah mampu bersikap kooperatif dengan temanya, pada item *kedua* dan *ketiga* juga sudah berkembang mampu

berantusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan dan mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai serta bertanggung jawab akan tugasnya, terakhir pada item *keempat* juga sudah berkembang mampu menunjukkan sikap toleran.

11. Perkembangan sosial emosional Aulia sudah “Berkembang Sesuai Harapan” sudah mampu bersikap kooperatif dengan temanya, sudah mampu berantusias dalam kegiatan yang diinginkan, pada item *ketiga* mau mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai dan bertanggung jawab atas tugasnya, selanjutnya yang *keempat* mampu menunjukkan sikap toleran terhadap teman.

12. Perkembangan sosial emosional Ica pada item *pertama* mulai berkembang mulai mampu bersikap kooperatif dengan temanya, pada item *kedua* belum berkembang mengekspresikan emosi dalam berbagi situasi, pada item *ketiga* belum berkembang belum mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai, selanjutnya pada item *keempat* ica mulai berkembang mampu menunjukkan sikap toleran.

13. Perkembangan sosial emosional Zidane pada item *pertama* mulai mampu bersikap kooperatif dengan temanya, dan pada item *kedua* zidan belum mampu berantusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan, pada item *ketiga* zidan mulai berkembang mulai mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai dan bertanggung jawab atas tugasnya, selanjutnya pada item *keempat* zidan juga masih mulai berkembang dan mulai mampu bersikap toleran dengan temanya.

14. Perkembangan sosial emosional Arum pada item *pertama* mulai berkembang mulai mampu bersikap kooperatif dengan temanya, pada item *kedua* mulai berkembang mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi, pada item *ketiga* mulai berkembang mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai dan mulai mampu bertanggung jawab atas tugasnya, selanjutnya pada item *keempat* arum mulai berkembang mampu menunjukkan sikap toleran.
15. Perkembangan sosial emosional Luthfi pada item *pertama* sudah “Berkembang Sesuai Harapan” mampu bersikap toleran dengan temanya, pada item *kedua* luthfi sudah mampu mengekspresikan emosi dengan berbagai situasi, pada item *ketiga* pun sama sudah mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai dan bertanggung jawab atas tugasnya. Pada item *keempat* sudah mampu bersikap toleran dengan temanya.
16. Perkembangan sosial emosional Rizki pada item *pertama* sudah berkembang sesuai harapan mau bersikap kooperatif dengan temanya, pada item *kedua* mulai berkembang berantusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan, dan pada item *ketiga* mulai berkembang mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai, selanjutnya pada item *keempat* mampu menunjukkan sikap toleran dengan temanya.
17. Perkembangan sosial emosional Fariz pada item *pertama* mulai mampu bersikap kooperatif dengan temanya, dan pada item *kedua* belum mampu berantusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan, pada item *ketiga* mulai berkembang mulai mampu melaksanakan tugas sendiri sampai

selesai dan bertanggung jawab atas tugasnya. Selanjutnya pada item *keempat* sudah berkembang dan mampu bersikap toleran dengan temanya.

18. Perkembangan sosial emosional Dea pada item *pertama* sudah “Berkembang Sesuai Harapan” sudah mampu bersikap kooperatif dengan temanya, pada item *kedua* dan *ketiga* juga sudah berkembang mampu berantusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan dan mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai, terakhir pada item *keempat* juga sudah berkembang mampu menunjukkan sikap toleran.

B. Pembahasan

Bagian ini membahas penggunaan *gadget* anak ketika dirumah, dan melihat dampaknya terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK Smart Kids Waydadi Bandar Lampung. Pembahasan ini meliputi langkah-langkah yang dilakukan oleh guru di TK Smart Kids dalam melihat dampak dari *Gadget* terhadap sosial emosional anak.

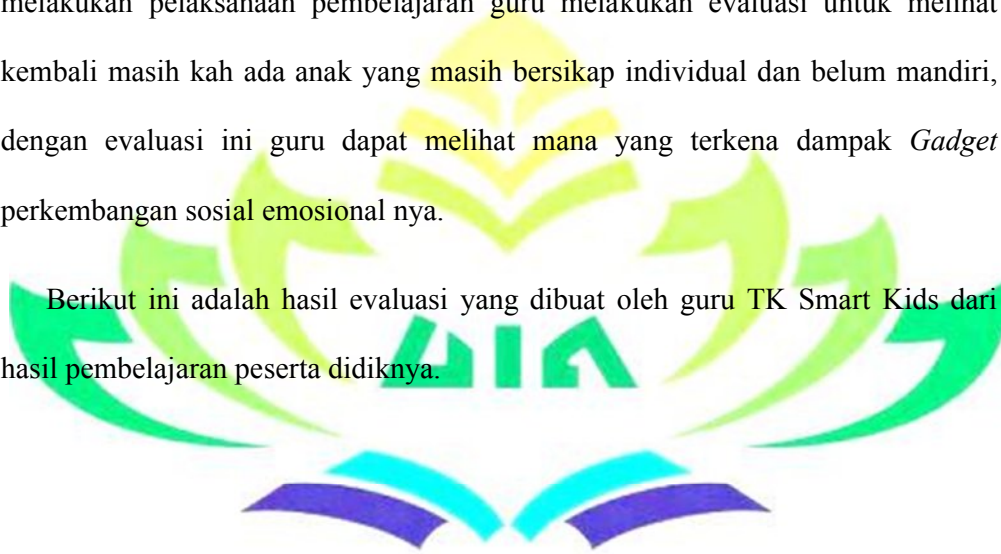
Pada tahap awal yang dilakukan oleh guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu melakukan perencanaan materi apa yang akan di sampaikan dan menyiapkan media yang akan dipakai oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tentang perkembangan sosial emosional anak dalam penggunaan *gadget*.

Tahap kedua yang akan dilakukan oleh guru yaitu membagi tugas kelompok peserta didik supaya terlihat mana anak yang sosial dan emosinya ketika bermain

dan melihat gimana perkembangan sosial emosional nya ketika menggunakan *Gadget* dirumah.

Dan pada tahapan terakhirnya yaitu evaluasi dimana diakhir kegiatan setelah melakukan pelaksanaan pembelajaran guru melakukan evaluasi untuk melihat kembali masih kah ada anak yang masih bersikap individual dan belum mandiri, dengan evaluasi ini guru dapat melihat mana yang terkena dampak *Gadget* perkembangan sosial emosional nya.

Berikut ini adalah hasil evaluasi yang dibuat oleh guru TK Smart Kids dari hasil pembelajaran peserta didiknya.



Tabel 10

Hasil Penilaian Guru Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Smart Kids Way dadi Sukarama Bandar Lampung

| NO | Nama Anak | Indikator Penelitian | | | | KET |
|----|-----------------------|----------------------|-----|-----|-----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1 | M. Ezio Al Faiq | MB | BB | MB | BB | BB |
| 2 | Farhan Bramantio | BSH | BSH | BSH | BSH | BSH |
| 3 | Saidan Azhar Saputra | MB | BB | MB | MB | BB |
| 4 | Iqlil Iftihah Latifah | BSH | BSH | BSH | BSH | BSH |
| 5 | Naura Nadhifa Saputri | BSH | BB | MB | BSH | MB |
| 6 | Dalisha Lulu Mumtazah | MB | MB | BSH | BSH | MB |
| 7 | Felicia Ayumi | BSH | BSH | BSH | BSH | BSH |
| 8 | Muh. Al Faridzi | BSH | MB | MB | BSH | MB |
| 9 | Adiba Shakila Azzahra | MB | MB | MB | MB | MB |
| 10 | Paramita dewi Elisa | BSH | BSH | BSH | BSH | BSH |
| 11 | Aulia Nurjanah | BSH | BSH | BSH | BSH | BSH |
| 12 | Meyricha Putri Shaka | MB | BB | MB | MB | BB |
| 13 | Khairy Zidane Aditya | MB | BB | MB | MB | BB |
| 14 | Arum oktifiyani | MB | MB | MB | MB | MB |
| 15 | Muh. Luthfi | BSH | BSH | BSH | BSH | BSH |
| 16 | Rizki Putra Pratama | BSH | MB | MB | BSH | MB |
| 17 | M. Faridz Maulana | MB | MB | MB | BSH | MB |
| 18 | Siska Dea | BSH | BSH | BSH | BSH | BSH |

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

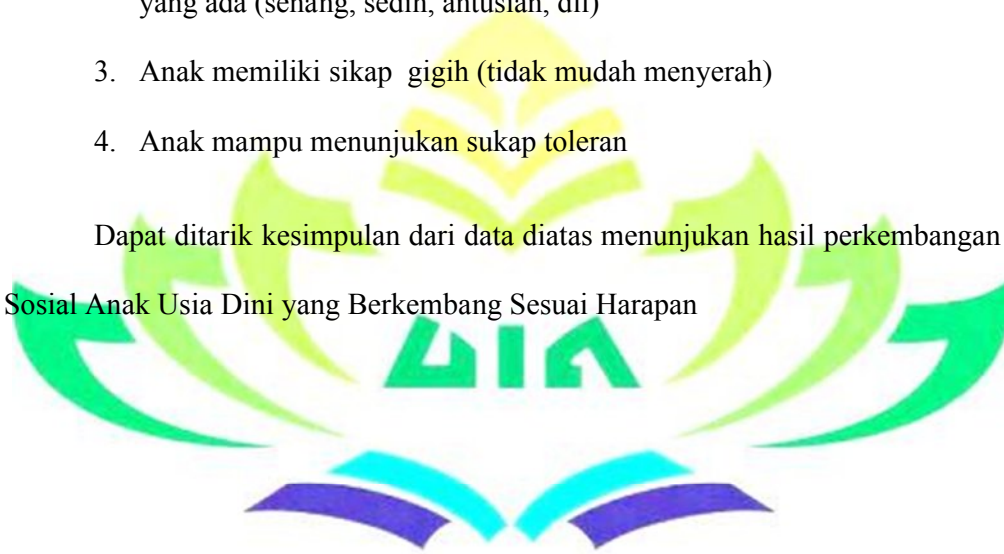
BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Keterangan:

1. Anak mampu bersikap kooperatif dengan teman-temanya.
2. Anak mampu mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dll)
3. Anak memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)
4. Anak mampu menunjukkan sikap toleran

Dapat ditarik kesimpulan dari data diatas menunjukan hasil perkembangan Sosial Anak Usia Dini yang Berkembang Sesuai Harapan



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang sudah penulis jabarkan sebelumnya maka penulis menyimpulkan bahwa penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK Smart Kids Way dadi Bandar Lampung.

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan dari judul “Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosioanal Anak Usia Dini” ada pengaruh negatif dari penggunaan *gadget* tersebut yaitu ada beberapa anak yang perkembangan sosial emosional nya masih belum berkembang, anak masih bersikap individual, masih sering menangis, belum mampu mengekspresikan emosi. Namun juga ada anak yang berpengaruh positif, anak mau bekerjasama dengan teman, anak mau berantusias dengan kegiatan yang diinginkan.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang penulis lakukan pada kelas B2 yang berjumlah 18 anak, dari 18 anak yang berkembang sesuai harapan hanya 7 anak sama dan yang belum berkembang 4 anak. Dan yang mulai berkembang 7 anak. Jadi kesimpulan nya perkembangan sosial anak yang menggunakan *Gadget* setara dengan yang mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan.

B. Saran

Dari hasil kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan diatas, di TK Smart Kids Way dadi Sukarame Bandar Lampung perkembangan sosial emosional anak masih ada yang belum berkembang sesuai harapan, adapun saran dari penulis untuk :

1. Orang Tua

Diharapkan kepada para orang tua peserta didik lebih memperhatikan anak ketika bermain gadget dan tidak memberikan terus menerus untuk anak, serta membatasi pemakaian gadget karna melihat dampak dari gadget sangat berbahaya untuk kesehatan dan juga perkembangan sosial emosional anak.

2. Guru

Untuk para guru, diharapkan untuk menghimbau kepada orang tua peserta didik agar membatasi pemakaian *Gadget* agar perkembangan sosial emosionalnya berkembang maksimal.

Penutup

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat maupun kesehatan sehingga “Alhamdulillahirobilalamin” penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Walaupun demikian penulis menyadari masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan serta pengalaman yang masih sangat minim. Oleh karenanya kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi orang yang mengharapkan pendidikan anak-anaknya berhasil dengan baik, terutama sebagai modal bagi anak dalam menghadapi keidupan sosial kelak. Atas segala kekhilafan penulis memohon maaf dan kepada Allah mohon ampun.



DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Ahmad Susanto ,” *Pendidikan Anak Usia Dini*” , Jakarta : Bumi Aksara, 2017
- Christiana H.S, “*Perkembangan Anak*”, Depok : Prenadamedia Group 2018
- Darmawan, Deni , “*Teknologi Pembelajaran*” Bandung : PT. Remaja Rosdakarya 2012
- Diane E. Papalia,dkk.,”*Human Development(Psikologi Perkembangan)*”,Jakarta: Kencana,2010
- Departemen Agama, “*Al-Qur'an dan Terjemahnya*”, Jakarta; Surya CiptaAksara 2014
- Depdiknas, “*Peraturan Pemerintah Mentri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 137 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini*”, Depdiknas Jakarta : 2014
- Eva Lativah,”*Psikologi Dasar*”, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya : 2017
- Fenti Herawati, “*Metode Penelitian*” Depok : RajaGrafindo Persada 2017
- Idad Suhada, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya : 2016
- K. Eileen Allen, Lynn R. Marotz, *Profil Perkembangan Anak*. PT. Indeks :2010
- Mulyasa, *Manajemen PAUD* , Bandung : PT Remaja Rosdakarya offset : 2014
- Novalia , M. Syazali , “*Olah Data Penelitian Pendidikan*”. Bandar Lampung : Anugrah utama Raharja, 2014
- Onong Uchjana Effendy, “*Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik*” , Bandung : PT Remaja Rosdakarya 2016
- Rifda El Fiah , “*Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini*” , Depok : Rajawali Pers 2017
- Rulli Nasrullah , *Media Sosial* , Bandung : PT Remaja Rosdakarya 2018
- Santrock, Jhon W. 2007 . *Perkembangan Anak . jilid 2* . Penerbit Erlangga : 2007
- Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan*”, Bandung : Alfabeta : 2016
- Sugiyono “*Metode Penelitian Pendidikan kuantitatif, kualitatif, R&D*”, Bandung: Alfabeta 2018
- Sukardi, “*Metode Penelitian Pendidikan*”, Jakarta : PT Bumi Aksara 2016

Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran (Landasan & Aplikasinya)*. 2011

Yeni Rachmawati , “*Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*” .(Modul 1) 2014

B. Jurnal

Elfandi (2018), “Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini” jurnal ITQAN [Online], Vol.9, No.2, july-Desc-2018. Tersedia : bireuenadi@gmail.com. Diakses tgl 16 mei 2019.

Femmi Nurmalitasari. (2015), “Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah” dalam “BULETIN PSIKOLOGI”: Jurnal Program Magister Psikologi [online] vol. 23, No. 2, Desember 2015. Diakses tgl 21 november 2019.

Imroatul Hasna, (2015) “Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini” dalam jurnal KRONSTRUKTIVISME [Online], Vol 7, No. 2 Juli 2015 hal 155-163. Tersedia : Email:imroatushusna@gmail.com. Web:konstruksivisme.unisbablitar.ejournal.web.id_ [Selasa, 14 Mei 2019]

Nurjannah. (2017), “*Mengembangkan kecerdasan sosial emosional Anak Usia Dini melalui keteladanan*” Dalam HISBAH : Jurnal Bimbingan Konseling dan dakwah islam [online], vol. 14, no.1, juni 2017. Tersedia : Nurjannah.nj94@gmail.com. Diakses tgl 18 maret 2019.

Putri Hana Pebriana , (2017). “*Analisis penggunaan gadgt terhadap kemampuan interaksi sosial pada Anak Usia Dini*” Dalam Jurnal Obsesi [online] , Volume 1 Nomor 1 Tahun 2017 halaman 1-11. Tersedia : https://obsesi.Or. Id [2 february 2019].

Syofnida Ifrianti. (2015), “*Implementasi Mode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah*” dalam “TERAMPIL” : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar [Online] Vol. 2 No.2, Desember 2015. Tersedia : syofnidaifrianti@radenintan.ac.id. Diakses tgl 18 mei 2019.

Wahyu Novitsari , (2016) “*Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial AUD Usia 5-6 Tahun*” dalam Jurnal PAUD Teratai [online] volume 05 nmor 3 Tahun 2016 Hal.182-186. Tersedia : Email: nurul_art77@yahoo.com [sabtu, 16 maret 2019]

Inarah Huwaida, Skripsi “*Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Gerak dan lagu Di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung*”. (2018)

Ari susanti, Skripsi “*Pengaruh Lyanan Informasi Kepada Orang tua Melalui Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Gadget Pada Anak Usia Dini di TK Purnama Sukarame Bandar Lampung*”(2019)

C. Internet

<https://www.kompasiana.com/joenathan9765/5b1bd65016835f0af95e3483/gadget-perkembangan-dan-dampak-penggunaan#-ftn3>. Di akses pada tgl 9 april 2019. Pukul 10:00 WIB

<https://www.google.co.id/amp/s/news.okezone.com/amp/2019/01/25/337/2009491/anak-usia-dini-dilarang-pegang-ponsel-canggih-ini-alasannya>. diakses pada tgl 11 april 2019, jam 15:30 WIB

<http://Fatkhan.web.id/penegertian-gadget-smartphone/>. Diakses pada tanggal 10 desember 2019, pukul 12:43 WIB

D. Narasumber Wawancara dan Sumber Lain

Ida Ratnawati,S.Pd, Guru kelas B2 TK Smart Kids Way dadi Sukarame Bandar Lampung. Tanggal

Para Orang Tua Peserta Didik TK Smart Kids Way dadi Sukarame Bandar Lampung, Tanggal

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun¹.

Anak Usia Dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya.²

Anak usia dini tak lepas dari perkembangan sosial anak, perkembangan sosial yang dini memainkan peranan yang sangat penting dalam menentukan hubungan sosial dimasa depan dan pola perilaku terhadap orang lain³.

Berbicara tentang anak usia dini tidak lepas dari perkembangan Sosial Emosional yang adalah salah satu perkembangan yang harus di tangani secara khusus, karena perkembangan sosial emosional anak harus di bina pada masa kanak-kanak awal atau bisa disebut masa pembentukan. Pengalaman masa sosial anak sangat menentukan kepribadian anak setelah ia menjadi orang dewasa. Banyaknya pengalaman yang menyenangkan dapat mendorong anak untuk mencari dan mendorong anak untuk mempunyai sikap sosial yang baik. Sedangkan, banyaknya pengalaman yang kurang menyenangkan pada masa kanak-kanak akan menimbulkan sikap yang tidak sehat terhadap pengalaman

¹ Ahmad Susanto , *Pendidikan Anak Usia Dini* , (Jakarta : Bumi Aksara, 2017) h. 14

² Mulyasa, “*Manajemen PAUD*” , (Bandung : PT Remaja Rosdakarya offset, 2014) h.

³ Idad Suhada, “*Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*” , (Bandung :PT. Remaja Rosdakarya 2016) h. 103

sosial anak. Pengalaman tersebut dapat mendorong anak tidak sosial, anti sosial, bahkan anak cenderung tidak percaya diri.

Rasulullah memerintahkan para orang tua untuk mengajarkan anak-anaknya berenang, memanah dan menunggang kuda. hal ini akan berdampak pada kesehatan sang anak. Baginda Rasulullah SAW sangat memperhatikan kesehatan dan keamanan, sebab kesehatan dan keamanan merupakan kebutuhan mendasar bagi manusia. Hal ini dapat kita renungkan, bagaimana jika kita ditimpa penyakit dan keadaan lingkungan tidak aman. Lingkungan yang tidak aman akan menimbulkan rasa takut, khawatir dan was-was.

Dalam kehidupan sehari-hari tentu saja tidak asing lagi mendengar yang namanya teknologi. Namun banyak dari kita bingung apabila disuruh menjabarkan apakah teknologi itu. Mungkin kita hanya membayangkan teknologi itu adalah sesuatu yang canggih, futuristic, atau terlihat keren. Memang tidak salah sebenarnya hanya saja definisi teknologi lebih dari itu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teknologi adalah sarana keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Dalam bidang komunikasi itu sendiri kita telah lama mengenal yang namanya surat, telepon, telegram, dan masih banyak lainnya. Mungkin dimasa kita mengalami masa kejayaan warung telekomunikasi (wartel), kotak telepon, dan telepon rumah. Dari yang awalnya menggunakan wartel atau kotak telepon yang lokasinya pasti diluar rumah, kemudian telepon rumah mulai menjamur dan perlahan kotak telepon dan wartel mulai di tinggalkan. Kemudian muncullah telepon rumah yang wireless alias tanpa kabel. Apakah sudah puas?

Tentu belum. Muncullah telepon genggam yang bisa dibawa kemana-mana, atau jaman sekarang biasa disebut dengan *Gadget* ukuranya relatif kecil sekaligus bisa mengirim pesan teks.

Telepon genggam atau *Gadget* pada awal kemunculannya secara luas memiliki dua warna saja, yakni hitam dan putih. Fitur yang umum di tawarkan pun hanya pengiriman pesan teks dan tentunya telepon. Kemudian berkembang lagi dengan adanya sedikit hiburan berupa game sederhana, gambarnya masih jauh dari baik namun jauh lebih baik daripada tidak ada sama sekali. Selang beberapa waktu muncullah telepon genggam berwarna, telepon genggam layar sentuh, telepon genggam dengan fitur untuk internetan, dan masih banyak lagi. Orang bisa melakukan banyak hal dengan telepon genggam, mulai dari hiburan, sebagai sarana belajar, untuk mendapatkan informasi, bahkan berbisnis. Dengan segala fasilitas dan kemudahan tadi, orang akan merasa dimanjakan. Tidak perlu lagi bersusah payah untuk sekedar mengirim dan mendapatkan informasi dari orang yang terpisah jarak. Inti dari perkembangan teknologi tersebut positif, dapat membantu kehidupan manusia agar semakin mudah, murah, dan cepat. Positif juga memiliki pengecualian, positif apabila di tangan yang tepat. Tangan siapa? Tangan orang yang sudah mampu untuk berfikir secara dewasa dan menggunakan *Gadget* yang dimilikinya untuk hal yang positif⁴.

Didalam *gadget* sekarang ini banyak sekali permainan video game, seperti *Playstation*, *game online*, dan *game-game* dari *gadget* terbuka telah mampu menghipnotis dan merebut hati anak. Anak yang terlalu asyik dengan

⁴Gadget, dan dampak penggunaannya & joenatan [online] tersedia : <https://www.kompasiana.com/joenathan9765/5b1bd65016835f0af95e3483/gadget-perkembangan-dan-dampak-penggunaan#-ftn3> diakses pada tgl 9 April 2019. Pukul 10:00 WIB.

game yang di mainkannya sehingga ia tidak memperdulikan lingkungan sekitar. Dan tentu saja permainan ini dapat membawa pengaruh pada perkembangan anak.

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَافًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ

وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا (٩)

Artinya :

Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan di belakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar⁵.

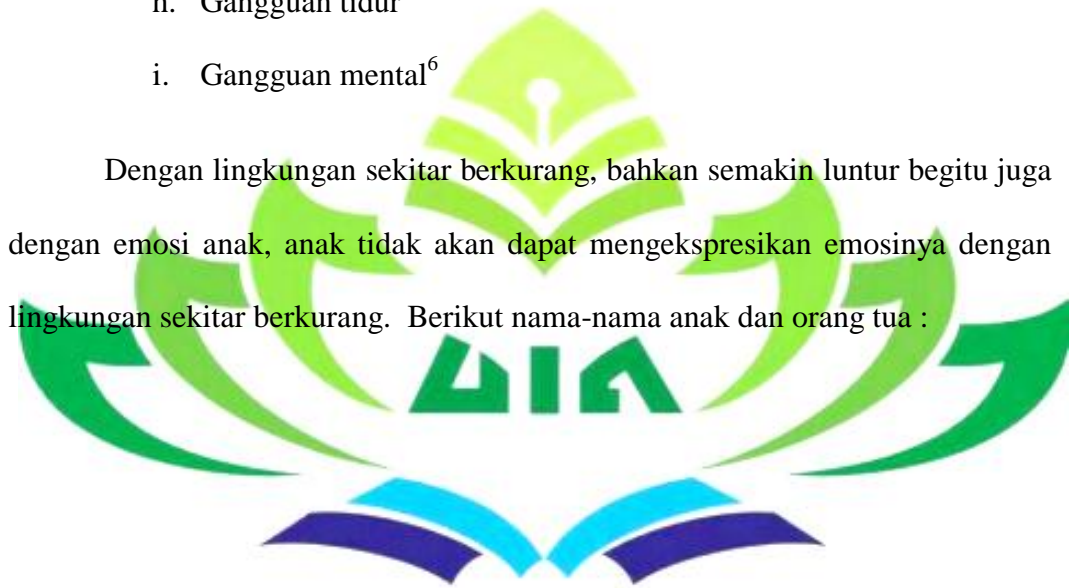
Anak-anak yang sering menggunakan *gadget*, sering lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan *gadget* daripada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggal. Adapun dampak dari penggunaan *gadget* :

1. Dampak Positif
 - a. Canggih
 - b. Menambah pengetahuan
 - c. Melatih kreatif anak
 - d. Innovator
 - e. Kolaborator
2. Dampak Negatif penggunaan Gadget
 - a. Bahaya radiasi
 - b. Kecanduan

⁵ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahanya*, (Jakarta; Surya Cipta Aksara 2014)

- c. Menimbulkan obesitas
- d. Kemampuan bersosialisasi berkurang
- e. Konsentrasi berkurang
- f. Gangguan kecemasan
- g. Perilaku agresif
- h. Gangguan tidur
- i. Gangguan mental⁶

Dengan lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur begitu juga dengan emosi anak, anak tidak akan dapat mengekspresikan emosinya dengan lingkungan sekitar berkurang. Berikut nama-nama anak dan orang tua :



⁶ Dikutip dari skripsi “Ari susanti, Pengaruh Lyanan Informasi Kepada Orang tua Melalui Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Gadget Pada Anak Usia Dini di TK Purnama Sukarame Bandar Lampung”(2019) h.35

Tabel 1
Pedoman Lembar Observasi
Data Sampel Penelitian

| No. | NAMA ORANG TUA | NAMA ANAK |
|-----|--------------------|-----------------------|
| 1 | Yuni Fitriani | M. Ezio Al Faiq |
| 2 | Deni Yati | Farhan Bramantio |
| 3 | Mardiyah | Saidan Azhar Saputra |
| 4 | Siti Nur Azizah | Iqlil Iftihah Latifah |
| 5 | Dina Mariana | Naura Nadhifa Saputri |
| 6 | Neti Novianti | Dalisha Lulu Mumtazah |
| 7 | Septiyeni Ayu | Felicia Ayumi |
| 8 | Jelna | Muh. Al Faridzi |
| 9 | Fitri Mustika Sari | Adiba Shakila Azzahra |
| 10 | Siti Aisyah | Paramita dewi Elisa |
| 11 | Sumiyatun | Aulia Nurjanah |
| 12 | Atika Amalia | Meyricha Putri Shaka |
| 13 | Windarwati | Khairy Zidane Aditya |
| 14 | Diah Mandasari | Arum oktifiyani |
| 15 | Farida Yunita | Muh. Luthfi |
| 16 | Lilies Rumiyati | Rizki Putra Pratama |
| 17 | Suryaningsih | M. Faridz Maulana |
| 18 | Nirda | Siska Dea |

Sumber : Data hasil Pra survey Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung

Berikut dibawah ini ada tabel sampel hasil wawancara dengan orang tua terkait penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial anak Usia Dini :



Tabel 2
Hasil Wawancara Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Smart Kids Way dadi Sukarame Bandar Lampung

1). Nama Orang Tua : Yuni Fitriani

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|---|--|
| 1 | Apakah anak anda dirumah bermain <i>Gadget</i> ? | Iya memang benar, zio kalau udah dirumah gak dimana saja pasti gak telat telat mainan hp mulu, mau makan, tidur, pasti main hp terus |
| 2 | Sejak kapan dan sejak umur berapa anak anda diboalkan | Sejak umur 3 tahun zio sudah main hp, sudah bisa cara main hp gitu |

| | | |
|---|--|--|
| | bermain <i>Gadget</i> ? | |
| 3 | Apa yang anak mainkan ketika bermain <i>Gadget</i> ? | Zio itu pasti kalo mainan handphone itu ya yang dilihat <i>Youtube</i> itu sudah pasti, <i>Game</i> apalagi, yang sering sih <i>youtube</i> zio ya kalo main hp gitu |
| 4 | Berapa Lama Durasi anak Bermain <i>gadget</i> ? | Lah zio mah udah gak bisa di itung jam lagi, 2-3 jam aja betah zio kalo udah di depan hp mah |
| 5 | Apakah ada dampaknya dari penggunaan <i>gadget</i> ? | Dampaknya ya pasti ada lah ya |
| 6 | Berdampak positif atau negative? Dan ketika anak bermain hp apakah sosial nya terganggu? | Kalau negative nya itu jadi males suruh belajar, ngerjain PR gitu ya, susah bener ampun dah pokoknya, ya kalo zio udah main hp tuh ya, yaudah lupa tuh main sama kawan, yang ada liat <i>Youtube</i> mulu. |
| 7 | Apa alasan anda memberikan atau membolehkan bermain <i>Gadget</i> ? | Alasanya sih ya, karna apa ya kadang suka nangis kalo gak dikasih mah, kadang kalo berenti main hp itu kalo kuota mamak nya udah abis tuh udah baru berenti main hp nya. |

Tabel 3
Kisi-kisi Pedoman Lembar Observasi
Instrumen Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia dini

| Indikator | Sub Indikator | Item | Jumlah |
|---|--|------------|--------|
| Bersikap kooperatif dengan teman | Dapat bekerjasama dengan teman Dapat melaksanakan tugas kelompok | 1 | 1 |
| Mengekspresikan Emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (Senang, sedih, antusias dll) | Mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan | 1 1 | 2 |
| Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) | Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai Bertanggung jawab atas tugasnya | 1 1 | 2 |
| Menunjukkan sikap toleran | Mau meminjamkan miliknya Mau berbagi dengan temanya | 1 1 | 2 |
| Jumlah | | | 7 |

Sumber: *Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014*

Tabel 4
Instrument Penilaian
Hasil pra Observasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK
Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung, Kamis, 22 Maret 2019

| NO | Nama Anak | Indikator Penelitian | | | | KET |
|----|-----------------------|----------------------|-----|-----|-----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1 | M. Ezio Al Faiq | BB | BB | BB | BB | BB |
| 2 | Farhan Bramantio | BSH | MB | MB | BSH | MB |
| 3 | Saidan Azhar Saputra | BB | BB | BB | BB | BB |
| 4 | Iqlil Iftihah Latifah | BSH | MB | BSH | BSH | MB |
| 5 | Naura Nadhifa Saputri | BSH | MB | MB | MB | MB |
| 6 | Dalisha Lulu Mumtazah | BB | BB | BB | BB | BB |
| 7 | Felicia Ayumi | BSH | BSH | MB | BSH | MB |
| 8 | Muh. Al Faridzi | MB | MB | MB | MB | MB |
| 9 | Adiba Shakila Azzahra | BB | BB | BB | BB | BB |
| 10 | Paramita dewi Elisa | BSH | MB | BSH | BSH | MB |
| 11 | Aulia Nurjanah | BSH | BSH | BSH | BSH | BSH |

| | | | | | | |
|----|----------------------|-----|----|----|-----|----|
| 12 | Meyricha Putri Shaka | BB | BB | BB | BB | BB |
| 13 | Khairy Zidane Aditya | MB | MB | MB | MB | MB |
| 14 | Arum oktifiyani | MB | BB | BB | BB | BB |
| 15 | Muh. Luthfi | BSH | MB | MB | BSH | MB |
| 16 | Rizki Putra Pratama | MB | MB | MB | MB | MB |
| 17 | M. Faridz Maulana | MB | BB | BB | BB | BB |
| 18 | Siska Dea | MB | MB | MB | MB | MB |

Sumber : Data hasil Pra Observasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Smart Kids Waydadi Sukarama Bandar Lampung

Keterangan Indikator Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 tahun:

1. Anak mampu bersikap kooperatif dengan teman-temannya.
2. Anak mampu mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dll)
3. Anak memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)
4. Anak mampu menunjukkan sikap toleran

Keterangan :

BB= Belum Berkembang

MB =Mulai Berkembang

BSH =Berkembang Sesuai Harapan

BSB =Berkembang Sangat Baik

Keterangan :

BB: Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperhatikan tanda tanda awal perilaku yang dinyatakan aspek pencapaian perkembangan dengan baik skor 50-59(*)

MB: Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperhatikan adanya tanda tanda awal yang dinyatakan dalam aspek pencapaian perkembangan tetapi belum komitmen skor 60-69(**)

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah sesuai memperhatikan perilaku yang dinyatakan dalam aspek pencapaian perkembangan secara komitmen atau telah sesuai membudayakan skor 70-79(***)

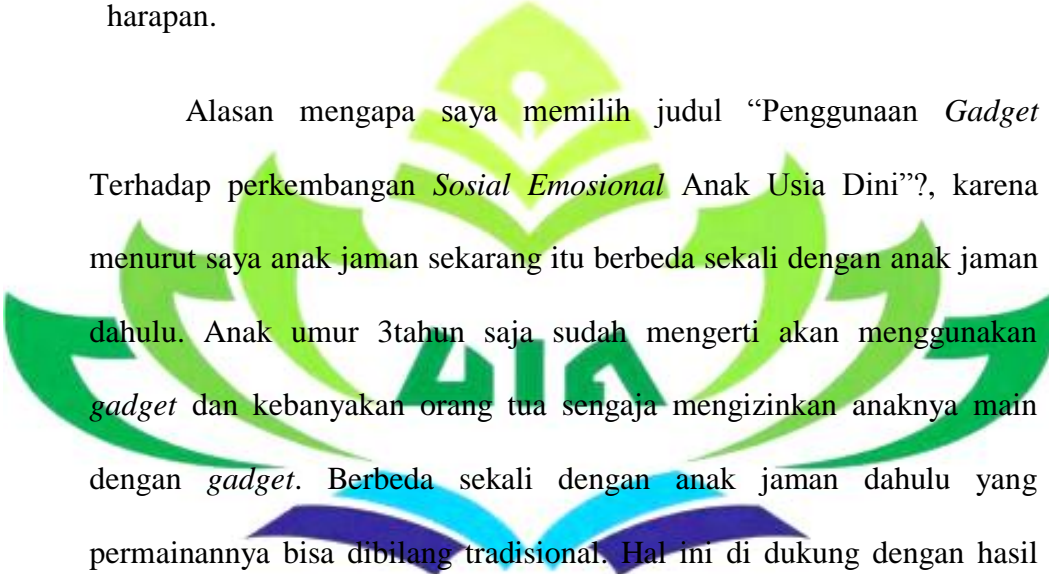
BSB: Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperhatikan perilaku yang dinyatakan dalam aspek pencapaian perkembangan secara konsisten atau telah membudayakan skor 80-100(****)

Berdasarkan tabel hasil pra observasi diatas terlihat perkembangan sosial emosional anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung dari 18 peserta didik. Yang berkembang sesuai harapan diketahui hanya ada 1 orang anak. Mulai

berkembang dapat diketahui ada 10 orang anak dan yang belum berkembang dapat diketahui terdapat 7 orang anak.

Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa perkembangan sosial emosional anak usia dini usia 5-6 tahun dalam penggunaan gadget masih banyak anak yang belum berkembang sesuai harapan.



Alasan mengapa saya memilih judul “Penggunaan *Gadget* Terhadap perkembangan *Sosial Emosional* Anak Usia Dini”?, karena menurut saya anak jaman sekarang itu berbeda sekali dengan anak jaman dahulu. Anak umur 3 tahun saja sudah mengerti akan menggunakan *gadget* dan kebanyakan orang tua sengaja mengizinkan anaknya main dengan *gadget*. Berbeda sekali dengan anak jaman dahulu yang permainannya bisa dibilang tradisional. Hal ini di dukung dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan orang tua dari peserta didik bahwa anak dari orang tua tersebut kebanyakan sudah menggunakan *Gadget* sejak umur 3 tahun.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung”.

B. Fokus Penelitian

Agar penelitian ini tidak mengalami perluasan masalah, dan karena banyaknya macam-macam gadget didalamnya maka penelitian ini hanya berfokus pada *YouTube* atau *Game*. dan karena banyaknya aspek perkembangan maka penelitian ini berfokus pada aspek Sosial Emosional anak usia 5-6 tahun. Subyek dalam penelitian adalah anak usia dini, tempat yang menjadi penelitian di TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Fokus penelitian diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah penggunaan *gadget* berdampak terhadap perkembangan social emosional anak di TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung tahun ajaran 2019/2020?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa adanya dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung.

E. Signifikansi Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan yang lebih mengenai penggunaan *Gadget* serta dampak positif dan negative *Gadget* untuk anak usia dini.

2. Secara Praktis

Setelah diadakan penelitian di Taman Kanak-kanak Smart Kids Way dadi Sukarame Bandar Lampung diharapkan secara praktis dapat bermanfaat untuk :

- a. Orang Tua : Sebagai bahan masukan untuk dapat memberikan pemahaman mengenai batasan bermain *gadget* untuk anak usia dini.
- b. Guru : Memberikan saran kepada guru agar guru dapat menghimbau orang tua agar member batasan bermain *Gadget*.

F. Tinjauan Pustaka

1. Puji Asmaul Chusna, dalam jurnal *Dinamika Penelitian* : Media Komunikasi Sosial Keagamaan yang berjudul “Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak”. Dalam penelitian Puji Asmaul Chusna ini sama-sama membahas tentang bahaya penggunaan *Gadget* Terhadap Anak, dalam jurnal ini juga sama-sama membahas tentang kemajuan atau perkembangan teknologi sekarang ini yang sangat diminati bukan hanya dikalangan orang dewasa namun juga di kalangan anak-anak juga, dalam penelitian ini juga membahas dampak bahaya penggunaan gadget untuk perkembangan anak usia dini.
2. M. Hafiz Al-Ayouby dari skripsi (Universitas Lampung), yang berjudul “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini”. Dalam penelitian M.

Hafiz ini juga sama dengan yang peneliti lakukan, sama-sama membahas tentang *Gadget*. Dalam penelitian ini juga sama membahas tentang dampak positif dan dampak negative serta bahaya penggunaan *Gadget* terhadap anak.

3. Sinta, dalam Skripsi (Universitas Tanjungpura), yaitu yang berjudul “Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Aisyiyah Bustanul Athfal VI” dalam penelitian Sinta ini judulnya sama-sama membahas tentang *Gadget* serta dampak/pengaruhnya, dalam penelitian ini juga sama-sama membahas tentang perkembangan sosial anak, namun yang membedakan hanya penelitian nya saja, pada penelitian ini menggunakan kuantitatif deskriptif, akan tetapi skripsi peneliti menggunakan penelitian kualitatif.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif. Menurut sugiyono penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawanya adalah eksperimen)⁷.

Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan tanpa

⁷Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*” (Bandung Alfabeta 2018), h 15

bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.⁸

Menurut Sukardi, penelitian adalah merupakan proses ilmiah yang mencakup sifat formal dan intensif. Karakter formal dan intensif karena mereka terikat dengan aturan, urutan, maupun cara penyajiannya agar memperoleh hasil yang diakui dan bermanfaat bagi kehidupan manusia.⁹

Banyak penelitian yang termasuk jenis penelitian deskriptif. Setiap ahli penelitian sering dalam memberikan informasi tentang pengelompokan jenis penelitian deskriptif, cenderung sedikit bervariasi.¹⁰

Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik obyek atau subyek yang di teliti secara tepat.¹¹ Seperti penelitian yang peneliti lakukan mengangkat permasalahan yang ada tentang “Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung.

2. Setting Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di Taman Kanak-kanak Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung.

b. Waktu Penelitian

⁸ Fenti Herawati “*Metode Penelitian*” (Depok : RajaGrafindo Persada 2017) h.88

⁹ Sukardi, “*Metodologi Penelitian Pendidikan*” (PT Bumi Aksara 2016) h. 4

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ *Ibid*, h.157

Penelitian dilakukan pada tanggal 02 September-02 oktober 2019 tahun ajaran 2019/2020.

3. Subyek dan Objek Penelitian

a. Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subyek peneliti adalah peserta didik sebanyak 18 anak , Orang tua 18 orang, dan guru kelas 1 orang. Dalam penelitian kualitatif ini yang menjadi subyek penelitian adalah kelas B.2 TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung.

b. Objek dalam penelitian ini adalah masalah yang akan di teliti yaitu “Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung”.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Menurut Nasution dalam buku Sugiyono observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau

digunakan sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang ia kerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya. Dengan observasi ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak. Dalam suatu perusahaan atau lembaga pendidikan misalnya, peneliti dapat berperan sebagai guru, ia dapat mengamati bagaimana perilaku guru dan murid dalam pembelajaran, bagaimana semangat belajar murid, bagaimana hubungan satu guru dengan guru lain, hubungan karyawan dengan pengawas dan pimpinan, keluhan dalam melaksanakan pekerjaan dan lain-lain.¹²

Dalam penelitian ini yang di observasi adalah anak peserta didik sebanyak 18 anak. Berikut tabel kisi-kisi lembar pedoman observasi:

Tabel 5
Kisi-kisi Pedoman Lembar Observasi
Instrumen Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia dini

| Indikator | Sub Indikator | Item | Jumlah |
|----------------------------------|--------------------------------|------|--------|
| Bersikap kooperatif dengan teman | Dapat bekerjasama dengan teman | 1 | 1 |

¹² Sugiyono “Metode Penelitian Pendidikan” (Bandung Alfabeta 2018)h. 310

| | | | |
|---|--|------------|---|
| | Dapat melaksanakan tugas kelompok | | |
| Mengekspresikan Emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (Senang, sedih, antusias dll) | Mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan | 1 1 | 2 |
| Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) | Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai Bertanggung jawab atas tugasnya | 1 1 | 2 |
| Menunjukkan sikap toleran | Mau meminjamkan miliknya Mau berbagi dengan temanya | 1 1 | 2 |
| Jumlah | | | 7 |

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014

b. Wawancara (Interview)

Wawancara baik yang dilakukan dengan *face to face* maupun yang menggunakan pesawat telepon, akan selalu terjadi kontak

pribadi, oleh karena itu pewawancara perlu memahami situasi dan kondisi sehingga dapat memilih waktu yang tepat kapan dan dimana harus melakukan wawancara. Pada saat responden sedang sibuk bekerja, sedang mempunyai masalah berat, sedang mulai istirahat, sedang tidak sehat, atau sedang marah, maka harus hati-hati dalam melakukan wawancara. Kalau dipaksakan wawancara dalam kondisi seperti itu, maka akan menghasilkan data yang tidak valid dan akurat. Bila responden yang akan di wawancarai telah ditentukan orangnya, maka sebaiknya sebelum melakukan wawancara, pewawancara minta waktu terlebih dahulu, kapan dan dimana bisa melakukan wawancara. Dengan cara ini, maka suasana wawancara akan lebih baik, sehingga data yang diperoleh akan lebih lengkap dan valid.¹³

Dalam penelitian yang menjadi subyek wawancara adalah orang tua 18 orang, dan guru kelas 1 orang. Dari wawancara tersebut terdapat tabel kisi-kisi wawancara dengan orang tua peserta didik yang anaknya menggunakan *gadget*. Berikut tabel kisi-kisi wawancara :

¹³ *Ibid*, 321

Table 6

Kisi Kisi Pedoman Wawancara Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Smart Kids Waydadi Sukarame Bandar Lampung

| No | Pedoman Wawancara I |
|----|---|
| 1. | Apakah anak anda bermain gadget? |
| 2 | Sejak kapan anak anda dibolehkan bermain gadget? |
| 3 | Apa yang anak mainkan ketika bermain gadget? |
| 4 | Berapa lama durasi anak anda bermain gadget? |
| 5 | Apakah ada dampak nya anak anda bermain gadget? |
| 6 | Dampak positif atau dampak negative anak anda bermain gadget? Dan bagaimana perkembangan sosial dan emosi nya bermain gadget? |
| 7 | Apa alasan anda membolehkan anak bermain gadget? |

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.

Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, dll.

Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan, dan setelah selesai dilapangan. Penelitian kualitatif telah melakukan analisis data sebelum peneliti memasuki lapangan. Analisis dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data skunder, yang akan digunakan untuk menentukan fokus penelitian. Namun demikian fokus penelitian ini masih sementara, dan akan berkembang setelah peneliti masuk dan selama di lapangan. Berikut langkah-langkah analisis data:

a. Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Reduksi data merupakan proses berfikir sensitive yang memerlukan kecerdasan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Bagi peneliti yang masih baru, dalam melakukan reduksi data dapat mendiskusikan pada teman atau orang lain yang dipandang ahli. Melalui diskusi tersebut, maka wawasan peneliti akan berkembang, sehingga dapat mereduksi data-data yang memiliki nilai temuan dan pengembangan teori yang signifikan.

b. Data Display (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dengan mendisplay data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja yang selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Dalam mendisplaykan data, huruf besar, huruf kecil dan angka disusun kedalam urutan sehingga strukturnya dapat di pahami.¹⁴

6. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian, sering hanya ditekankan pada uji validitas dan reabilitas. Dalam penelitian kualitatif, temuan atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang di teliti. Tetapi perlu diketahui bahwa kebenaran realitas data menurut penelitian kualitatif tidak bersifat tunggal, tetapi jamak dan tergantung pada kemampuan peneliti mengkonstruksi fenomena yang diamati, serta dibentuk dalam diri seseorang sebagai hasil proses mental tiap individu dengan berbagai latar belakangnya.¹⁵

a. Uji kredibilitas

Macam-macam cara pengujian kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain

¹⁴ *Ibid*, 336-341

¹⁵ Sugiyono "Metode Penelitian Pendidikan kuantitatif, kualitatif, R&D" (Bandung Alfabeta 2018) h.363-365

dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negative, dan *member check*.

b. Uji Dependability

Dalam penelitian kualitatif, uji dependability dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Sering terjadi peneliti tidak melakukan proses penelitian ke lapangan, tetapi bisa memberikan data. Peneliti yang seperti ini yang perlu diuji dependability nya.

c. Uji confirmability

Dalam penelitian kualitatif, uji confirmability nya mirip dengan uji dependability, sehingga pengujinya dapat dilakukan secara bersamaan. Menguji confirmability berarti menguji hasil penelitian, dikaitkan dengan proses yang dilakukan. Bila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar confirmability.¹⁶

d. Trianggulasi

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua jenis triangulasi, triangggulasi sumber, teknik,dan waktu.

1). Trianggulasi sumber

¹⁶ *Ibid*, 368-378

Menguji kreadibilitas data dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui sumber.

2). Trianggulasi teknik

Untuk menguji kreadibilitas data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Metode ini digunakan oleh peneliti setelah mendapatkan hasil wawancara yang kemudian di cek dengan hasil observasi dan dokumentasi.

3). Triangggulasi waktu

Trianggulasi waktu ini sangat mempengaruhi kreadibilitas data. Data yang dikumpulkan melalui teknik wawancara dilakukan di pagi hari.¹⁷

¹⁷ *Ibid.* h.191